Règles Avancées Officielles de

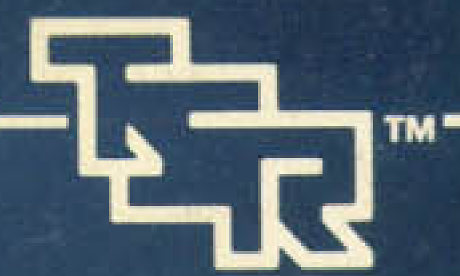
Donjons & Dragons®

Scénario d'Aventure Officiel

Ravenloft

par Tracy et Laura Hickman

Le maître de Ravenloft reçoit à dîner - et vous êtes invités. Ravenloft est une aventure pour 6 à 8 personnages de niveaux 5 à 7.



TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

PLAN 2
Enceintes de Ravenloft

108 m
100 m
78 m
72 m
57 m
51 m
42 m
39 m
27 m
15 m

116-F-9075

PLAN 6
Les Flèches de Ravenloft

K52
K53
K53
K49
K47
K48
K18
K20
K50
K51
K21
DESCEND DE 12 M.

Les Flèches de Ravenloft

K55
K56
K18

12 m

PLAN 5
Chambres des pleurs

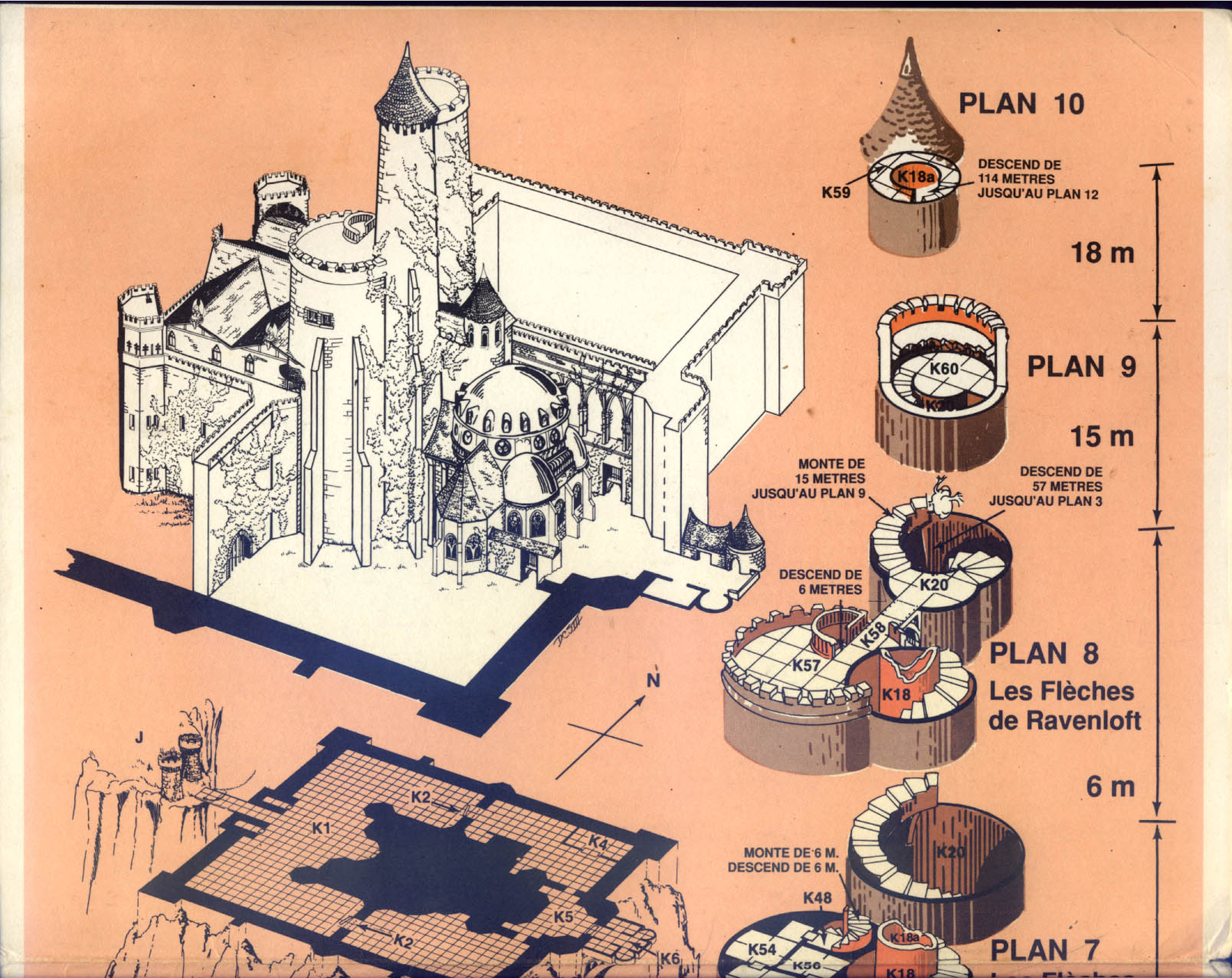
DESCEND DE 12 METRES JUSQU'AU PLAN 4
K46
K46
K46
K45
K42
K83
K20
K37
K43
K44
K36
K38
K39
K41
K46
K35
K21
K18a
K40
K18
K64
K46
MONTE DE 12 M.
DESCEND DE 12 M.
K31b
K31a
DESCEND DE 12 METRES JUSQU'AU PLAN 4

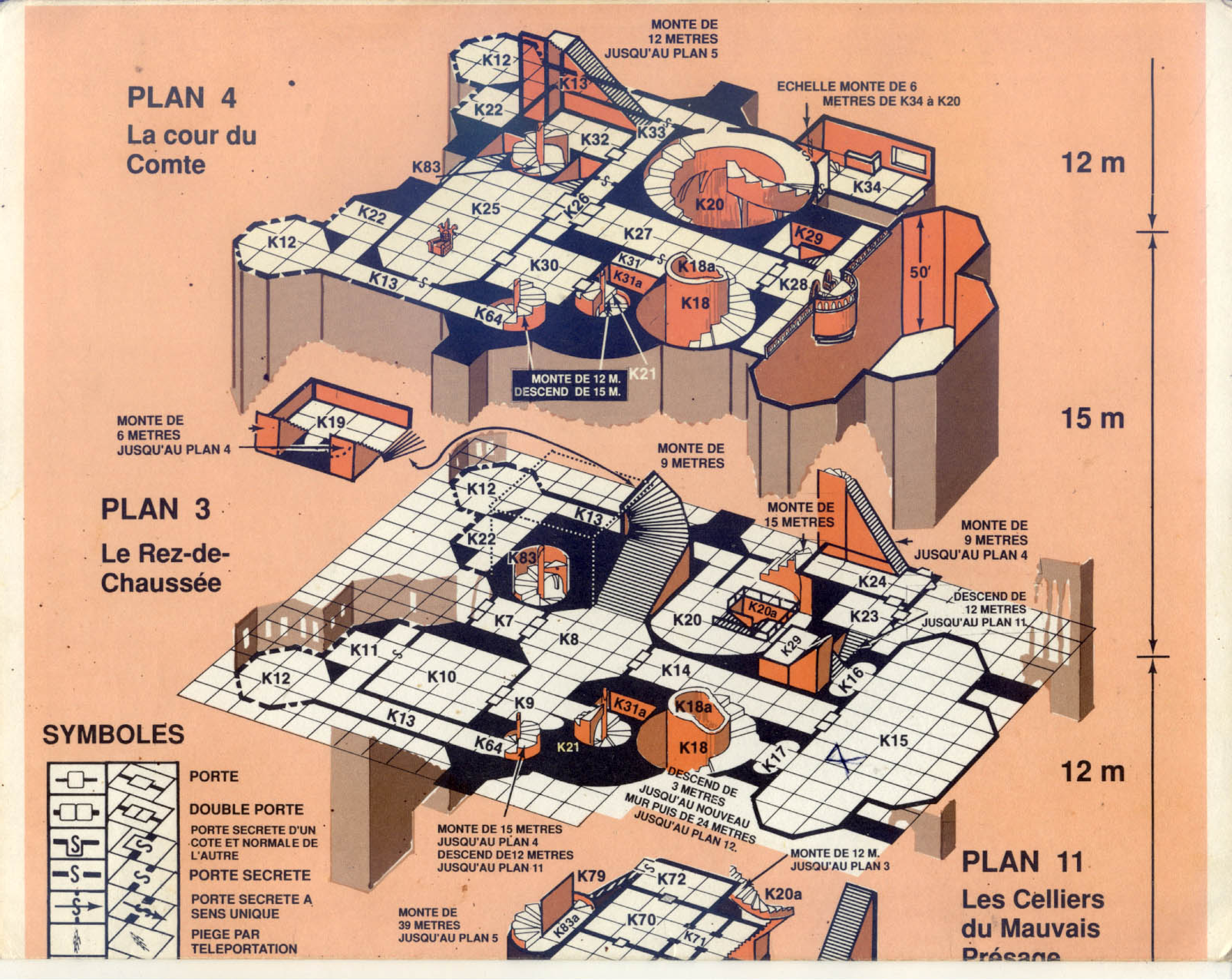
12 m

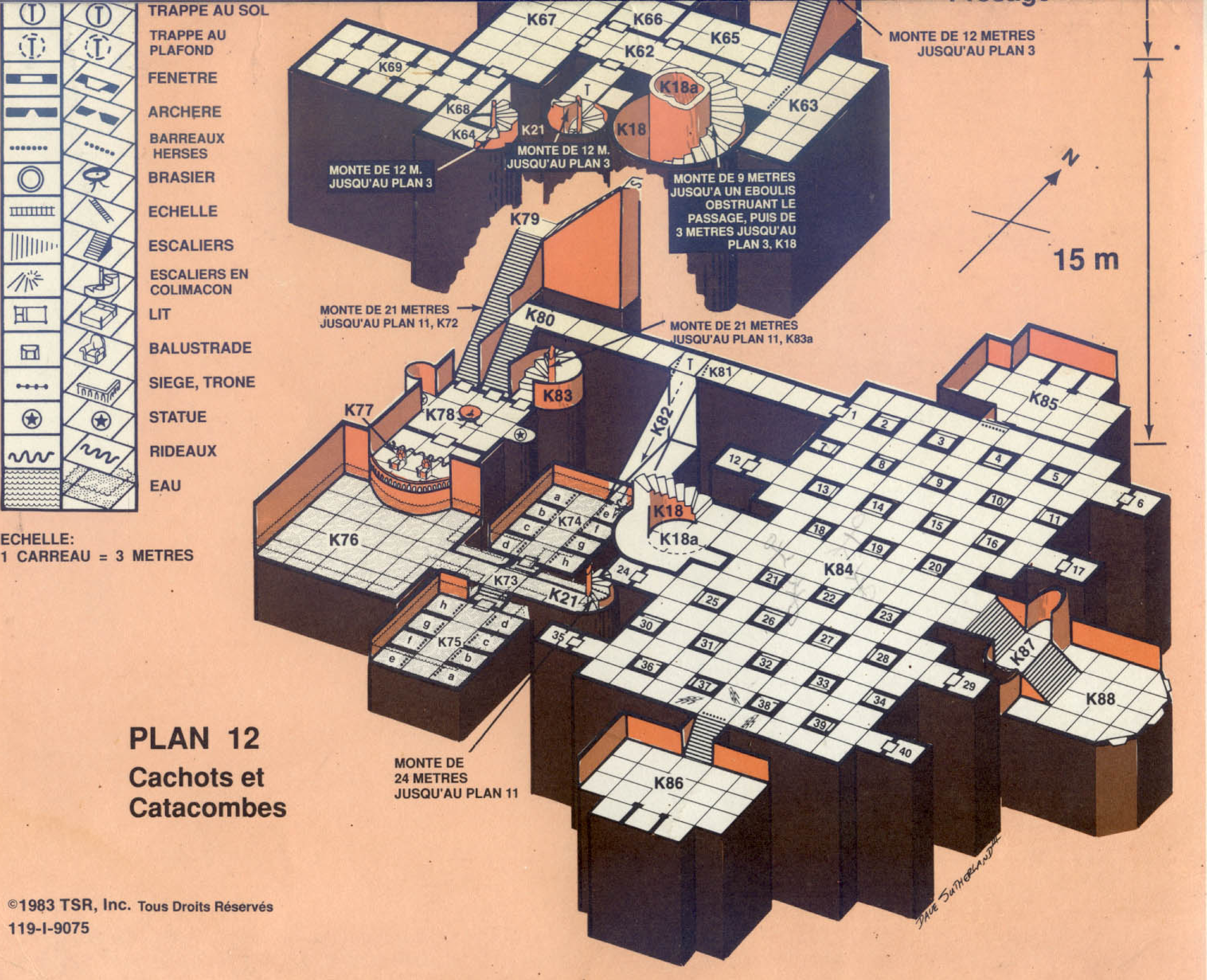
MONTE DE 30 METRES JUSQU'AU PLAN 8

12 m

ECHELLE:
1 CARREAU = 3 METRES


PLAN 10
K59
K18a
DESCEND DE
114 METRES
JUSQU'AU PLAN 12
18 m
PLAN 9
K60
15 m
MONTE DE
15 METRES
JUSQU'AU PLAN 9
DESCEND DE
57 METRES
JUSQU'AU PLAN 3
DESCEND DE
6 METRES
K20
K58
K57
K18
PLAN 8
Les Flèches
de Ravenloft
N
6 m
J
K2
K1
K4
K5
K2
K6
MONTE DE 6 M.
DESCEND DE 6 M.
K48
K20
K54
K56
K18a
K18
PLAN 7


PLAN 4
La cour du Comte
MONTE DE 12 METRES JUSQU'AU PLAN 5
ECHELLE MONTE DE 6 METRES DE K34 à K20
K12
K13
K22
K32
K33
K83
K20
K34
K25
K26
K27
K29
K30
K31
K31a
K18a
K18
K28
50'
K64
MONTE DE 12 M. DESCEND DE 15 M.
K21
12 m
15 m
MONTE DE 6 METRES JUSQU'AU PLAN 4
K19
MONTE DE 9 METRES
PLAN 3
Le Rez-de-Chaussée
MONTE DE 15 METRES
MONTE DE 9 METRES JUSQU'AU PLAN 4
K24
DESCEND DE 12 METRES JUSQU'AU PLAN 11
K20a
K23
K7
K8
K11
K10
K14
K9
K16
K15
K17
DESCEND DE 3 METRES JUSQU'AU NOUVEAU MUR PUIS DE 24 METRES JUSQU'AU PLAN 12.
12 m
SYMBOLES
PORTE
DOUBLE PORTE
PORTE SECRETE D'UN COTE ET NORMALE DE L'AUTRE
PORTE SECRETE
PORTE SECRETE A SENS UNIQUE
PIEGE PAR TELEPORTATION
MONTE DE 15 METRES JUSQU'AU PLAN 4 DESCEND DE12 METRES JUSQU'AU PLAN 11
MONTE DE 12 M. JUSQU'AU PLAN 3
K79
K72
K20a
K83a
K70
K71
MONTE DE 39 METRES JUSQU'AU PLAN 5
PLAN 11
Les Celliers du Mauvais Présage



PLAN 12

Cachots et Catacombes

119-I-9075



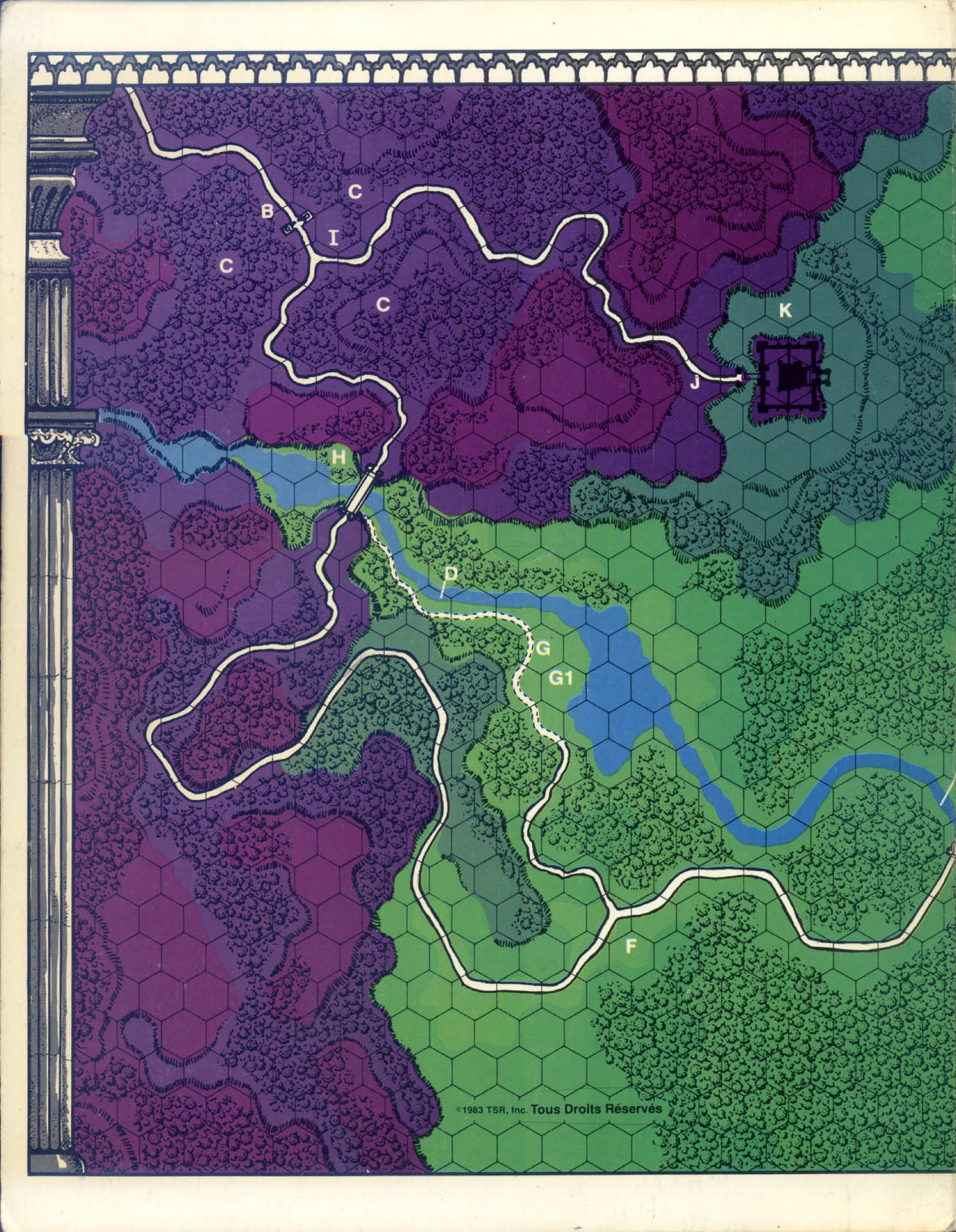
	ALTITUDE 0-15 mètres		ALTITUDE + de 450 mètres		MAISON OCCUPEE
	ALTITUDE 15-30 mètres		PAROIS DE FALAISES		MAISON INNOCCUPEE
	ALTITUDE 30-300 mètres		ROUTE		BOUTIQUE INNOCCUPEE
	ALTITUDE 300-450 mètres		SENTIER		RENCONTRES POSSIBLES

ECHELLE : 1 HEX. = 60 METRES

Carte 1. Contrées de Barovia

E7
E6
E2
E
E1
E3
E5
D
E4
D
E
C
C
B
C
A

DAVE SUTHERLAND III



B
C
I
C
C
K
J
H
D
G
G1
F

Règles **Avancées** Officielles de **Donjons & Dragons**®

Ravenloft

par Tracy et Laura Hickman

Une Aventure pour Personnages de Niveaux 5 à 7.

Ravenloft est une intrigue d'horreur gothique classique. Strahd, son château de Ravenloft et les contrées de Barovie se voilent de nombreux mystères. Lorsqu'ils pénètrent dans ce pays, les PJ sont pris au piège d'un brouillard mortel. Leur aventure peut prendre n'importe quelle tournure et culminera dans une fantastique chasse au vampire.

Les sombres forêts de Barovie regorgent de loups et autres créatures, qui rendent le voyage périlleux.

Les bois de Svalich abritent une clairière où s'est installé un campement de bohémiens. Seules Madame Eva et sa troupe quittent ou regagnent librement la Barovie. Certaines rumeurs veulent que Strahd ait donné à Madame Eva une potion qui neutralise les effets du brouillard, mais personne n'a jamais vu la dite potion. Il est bien connu que Madame Eva prédit l'avenir avec une précision surprenante.

Le village de Barovia est un triste endroit, aujourd'hui. La plupart des boutiques ont dû fermer. La nuit et ses créatures appartiennent à Strahd. Quand le soleil se couche, les gens de Barovia barricadent leurs maisons, tremblants de peur. Les attaques se font pires chaque nuit.

La demeure du bourgmestre est au centre de la plupart des attaques. Pour une raison connue de lui seul, Strahd désire s'emparer d'Ireena Kolyana, la fille adoptive du bourgmestre. Depuis la mort de ce dernier et le vol du puissant symbole sacré qui protégeait sa demeure, Ireena reste sans protection.

Une église se dresse aux abords du village. Seules les prières incessantes du prêtre garantissent sa sécurité une fois la nuit tombée.

Dominant le village, s'élève le Château de Ravenloft, la demeure et la forteresse de Strahd. Chaque nuit, des milliers de chauves-souris prennent leur envol de ses tours pour se nourrir. On dit que, parfois, Strahd vole en leur compagnie. Aucun doute: la Barovie ne retrouvera la sécurité que si le mal qui prend sa source dans le château est détruit.

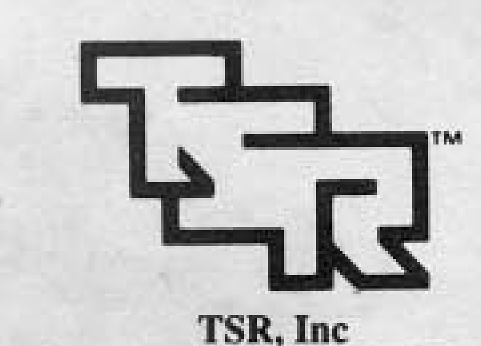
Nul ne sait ce qui se dissimule dans le château. D'antiques récits parlent de cachots et de catacombes creusés dessous. D'autres évoquent les grandes salles, les trésors et la gloire de Ravenloft, voici des siècles de cela. Nul doute que Strahd ait installé maints pièges mortels depuis lors.

Rédaction: Curtis Smith
Illustrations: Clyde Caldwel, Debra Stubbe
Traduction:: Pierre-Paul Durastanti

Distribué aux USA sur le marché du livre par Random House Inc, au Canada par Random House of Canada,Ltd. Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs locaux. Distribué au Royaume Uni par TSR UK Ltd.

TABLE DES MATIERES

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva, W1
53147



TSR, Inc
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION ™.

Imprimé en France - IGD NANCY

TRANSECOM S.A.
Parc d'Activité les Doucettes
95 140 Garges-lès-Gonesse

Règles **Avancées** de **Donjons & Dragons** ®

Scénario d' Aventure fantastique

Ravenloft

"Je suis le très ancien. Mes origines se perdent dans les ombres du passé. Je ne suis pas mort. Je ne suis pas vivant non plus. Je suis, à jamais, mort-vivant."

-- Comte Strahd von Zarovich

Ce module est prévu pour un groupe de six à huit personnages joueurs (PJ) de niveau 5 à 7. Un équilibre des classes de personnages sera fort utile puisque les PJ rencontreront une grande variété de problèmes. Chaque classe de personnages aura sans nul doute l'occasion de briller. Au moins un des PJ devra être un guerrier armé d'une épée longue.

Lisez ce module dans son intégralité avant de jouer. Il comprend quelques sorts et quelques pièges complexes. Prêtez une attention toute particulière à ces passages avant d'entamer la partie ; elle ne s'en déroulera que plus facilement.

Certaines zones décrites dans ce module sont les copies conformes d'autres zones. Elles portent alors le même numéro sur les plans et le texte ne fournit qu'une seule description à utiliser.

L'aventure se termine par la destruction du vampire, Strahd von Zarovich. Vous devez user de tous les pouvoirs dont il dispose pour le faire durer (ainsi que la partie). Quand le vampire sera vraiment détruit, vous pourrez, si vous le souhaitez, utiliser la fin optionnelle p. 30 afin de terminer l'aventure.

Parfois, des personnages devront faire des jets sous la dextérité ou la constitution. Pour réussir un jet sous dextérité/constitution, le personnage doit faire moins que sa dextérité/constitution sur 1d20. Les effets de ces jets seront expliqués dans chaque cas.

Toutes les descriptions de nuit ou en intérieur sont écrites en considérant que les PJ utilisent une torche pour y voir. Normalement, une torche éclaire une zone de 12 mètres de rayon.

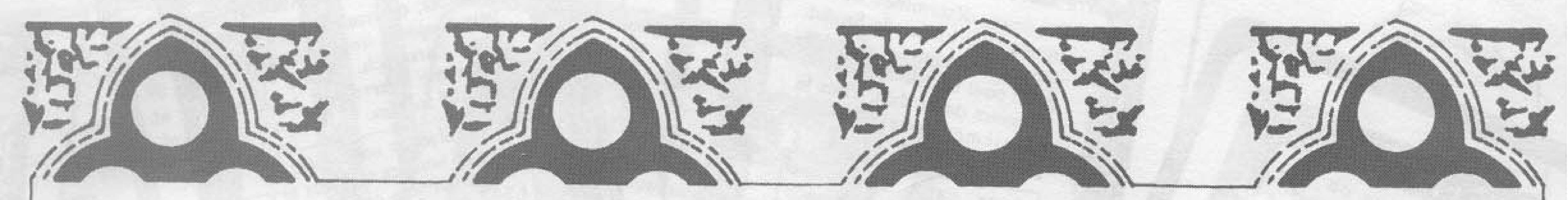
Les monstres et les types de personnages non-joueurs (PNJ) nouveaux sont décrits dans le chapitre Monstres, Créatures et Hommes, p. 31. Chaque fois qu'un PNJ ou un monstre apparaît dans le texte, ses caractéristiques sont données comme suit :

nom du monstre : classe d'armure ; déplacement ; dés de vie ; points de vie ; nombre d'attaques par round ; dégâts ; alignement ; attaques spéciales ; défenses spéciales ; autres attributs et caractéristiques si nécessaire.

Abréviations utilisées dans les caratéristiques

CA=Classe d'Armure	CL=Clerc	AL=Alignement
DE=Déplacement	G=Guerrier	LB=Loyal Bon
m=mètres	M=Magicien	NB=Neutre Bon
DV=Dés de Vie	V=Voleur	CB=Chaotique Bon
pv=points de vie	F=Force	CN=Chaotique Neutre
Nbre AT=Attaques/round	In=Intelligence	LN=Loyal Neutre
D=Dégâts	S=Sagesse	NA=Neutre Absolu
AS=Attaques Spéciales	Dx=Dextérité	CM=Chaotique Mauvais
DS=Défenses Spéciales	Co=Constitution	NM=Neutre Mauvais
RM=Résistance à la magie	Ch=Charisme	LM=Loyal Mauvais





Le Comte Strahd Von Zarovich, Vampire

L'aventure toute entière est centrée sur le vampire. Gardez toujours en tête ses motivations, la manière dont il se déplace, et l'objet de son vil complot. Vous devez jouer Strahd de la même manière que les joueurs jouent leurs personnages. Etudiez ce PNJ aussi soigneusement que les joueurs étudient leur personnage.

Comte Strahd Von Zarovich (Le Premier Vampyr)

FREQUENCE : Unique

Nbre RENCONTRE : 1

CLASSE D'ARMURE : -1

DEPLACEMENT : 36m/54m

DES DE VIE : 10 (55 points de vie)

POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 90 %

TYPES DE TRESOR : F

Nbre D'ATTAQUES : 1

DEGATS/ATTAQUE : 5-10 (1d6+4)

ATTAQUES SPECIALES : Absorbtion d'énergie

DEFENSES SPECIALES : Arme +1 ou plus pour toucher

RESISTANCE A LA MAGIE : Voir ci-dessous

INTELLIGENCE : Génie

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

TAILLE : M

CAPACITE PSY : Aucune

Modes d'Attaque/Défense : Aucun

Bien que l'on puisse rencontrer Strahd en de nombreux endroits, il sera toujours à celui déterminé par les résultats de vos tirages du Tarot de Ravenloft (voir p. 4), à moins qu'il n'ait été obligé de regagner sa tombe.

Strahd est un vampire un peu au-dessus de la moyenne. Il a une force normale de 18/76 et ses coups absorbent 2 niveaux de ses adversaires. Il possède les caractéristiques ordinaires des vampires. Il ne peut être touché que par une arme magique et il régénère 3 points de vie par round. Il peut prendre une forme gazeuse à volonté et se métamorphoser en une grande chauve-souris. Il peut faire un charme-personnes à volonté en fixant un personnage du regard, ce personnage devant alors tirer un jet de protection contre les sorts avec un malus de -2.

Strahd est aussi un magicien du 10e niveau. Il a appris la magie durant sa vie, ainsi qu'au cours des siècles suivants. Les sorts dont il dispose sont :

Premier niveau : *compréhension des langues, fermeture, protection contre le bien, sommeil.*
Deuxième niveau : *image miroir, invisibilité, localisation des objets, ESP.*
Troisième niveau : *boule de feu, rafale de vent suggestion.*
Quatrième niveau : *allométamorphose, autométamorphose.*
Cinquième niveau : *distorsion des distances, nécro-animation.*

Strahd dispose d'une grande variété d'espions et de serviteurs. Ils lui font leur rapport quatre fois par jour (à l'aube, à midi, au crépuscule et à minuit). Il y a 60 % de chances que Strahd sache où se trouvent les PJ à ces moments-là. S'il le sait, il les attaquera -- où qu'ils soient -- dans les deux heures. Strahd choisit son heure et ses méthodes d'attaque avec grand soin.

Strahd peut attaquer de chacune des manières suivantes.

1. Strahd attaque un PJ isolé pendant 5 rounds de combat,puis disparait.
2. Strahd appelle 10-15 (1d6+9) zombies de Strahd pour attaquer le groupe. Tous les zombies attaquent en même temps au même endroit.
3. Strahd appelle 3-12 (3d4) loups géants (worgs) pour attaquer le groupe. Tous les loups doivent attaquer en même temps au même endroit.

Lorsque vous jouerez Strahd, souvenez-vous avant tout de ces trois choses :

1. Strahd choisit le moment de son attaque. Il est censé être un génie, jouez-le comme tel. Dès qu'il connaît la position des PJ, il a la possibilité de lancer une attaque où et comme il le souhaite. Ses attaques doivent être minutées de manière à être à son plus grand avantage. Pour ce faire, Strahd doit se déplacer durant l'aventure. Toutefois, on le trouvera toujours à l'endroit déterminé par le Tarot de Ravenloft. Il est de votre responsabilité de veiller à ce que le vampire use de ses capacités à son meilleur avantage.
2. Strahd sait quand se retirer. Il sait quand il va être battu. S'il perd un combat, il prend une forme gazeuse, se métamorphose en loup ou en chauve-souris et/ou invoque d'autres créatures pour protéger sa retraite.
3. Les attaques de Strahd dépendent de ses buts. Il y a une raison à ce que Strahd ait attiré les PJ dans son petit royaume. Cette raison est déterminée par le Tarot de Ravenloft. Les plans de Strahd pour parvenir à ses fins sont énumérés avec ses buts.





Distribuez les cinq premières cartes cachées.

LE TAROT DE Ravenloft

Le Tarot de Ravenloft reproduit l'ancienne méthode qu'employaient les bohémiens pour dire la bonne aventure. Le Tarot de Ravenloft détermine les buts de Strahd et l'emplacement des principaux trésors. Tirer ces cartes peut donner beaucoup de saveur à votre partie et rendra *Ravenloft* différent chaque fois que vous le jouerez.

Il faut procéder au tirage des cartes avant de jouer ce module. Si, au cours de l'aventure, les PJ se font lire l'avenir au camp des bohémiens, recommencez le tirage à haute voix. Substituez les nouveaux résultats aux anciens. N'oubliez pas de noter tous les résultats par écrit, de manière à les avoir à votre disposition en cas de besoin.

Procurez-vous un jeu de cartes ordinaire de 52 cartes. Retirez-en tous les 2, les 4, les 6, les 8, les 9 et les jokers. Vous avez maintenant un jeu de quatre couleurs avec huit cartes dans chaque couleur. Battez.

Si vous n'avez pas de jeu de cartes ordinaire, vous obtiendrez les mêmes résultats en jetant 1d8 pour déterminer la carte et 1d4 pour déterminer la couleur. Retirez si vous obtenez deux fois la même carte.

Table 1. Tarot de Ravenloft : les lieux

Carte — **Lieu**

3 — **ETUDE (K37)**

> C'est un hâvre de paix pour les forts et les puissants.C'est un endroit où sagesse, chaleur et désespoir se conjuguent.

L'objet est sur le manteau de la cheminée, juste sous le portait de la femme. Si Strahd se trouve là, il est assis dans le fauteuil rembourré, et fixe le feu qui flambe clair.

5 — **SALLE DU TRESOR (K41)**

> Vous devriez chercher la cache soigneusement dissimulée d'une immense fortune. Je vois un feu flambant clair qui protège l'endroit.

L'objet est posé au sommet du monceau de trésors que contient la pièce. Si Strahd est là, il compte le produit de ses rapines.

7 — **CHAPELLE DE RAVENLOFT (K15)**

> Il se peut que vous le trouviez dans les ruines d'un lieu de suppliques.

L'objet est sur l'autel, brillament éclairé par un trait de lumière qui tombe du plafond. Si Strahd est là, il se tient au centre de la pièce -- silhouette sombre dans cette grande salle.

10 — **SALLE DE LA HAUTE TOUR (K60)**

> C'est un endroit vertigineux où tous détestent aller.Là-haut, le vent rugit sans cesse et les pierres elles-mêmes sont vivantes !

L'objet est dans un coffre fermé en acier. Si Strahd est là, il contemple son domaine par la fenêtre.

Valet — **CRYPTE DE SERGEI VON ZAROVICH (K85)**

> Il est auprès d'un antique prince déchu. Le frère des ténèbres est lumière et dort en cet endroit.

L'objet repose sur la poitrine de Sergei. Si Strahd est là, il est couché sur la dalle de marbre, et il pleure.

Dame — **CRYPTE DE RAVENOVIA (K88)**

> Il est auprès de la mère.

L'objet repose sur le cercueil de Ravenovia. Si Strahd est là, il est dans des transports de colère et de désespoir

Roi — **SALLE D'AUDIENCE ROYALE (K25)**

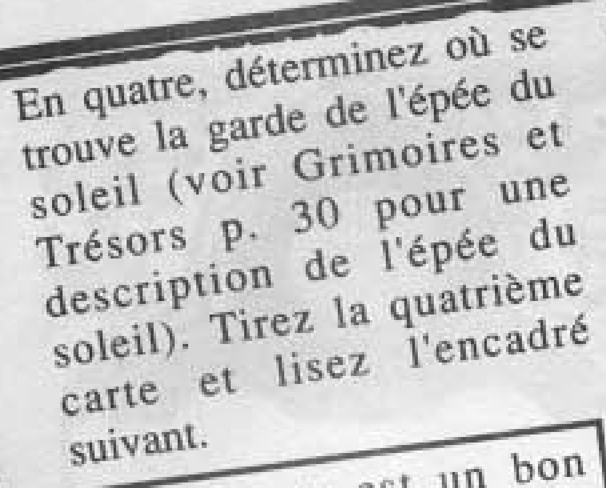
> Le trône d'un roi est sa cachette.

L'objet repose sur le l'estrade, derrière le trône. Si Strahd est là, il est assis sur le trône.

As — **CRYPTE DE STRAHD (K86)**

> Ceci est un très mauvais signe. C'est dans le coeur même de l'obscurité : sa demeure, sa source. C'est son centre et sa vie. C'est l'endroit où il doit retourner.

L'objet est dans un coin de la pièce. Si Strahd est ici, il est à l'intérieur de son cercueil, prêt à attaquer dès que quelqu'un fait mine de soulever le couvercle.



En quatre, déterminez où se trouve la garde de l'épée du soleil (voir Grimoires et Trésors p. 30 pour une description de l'épée du soleil). Tirez la quatrième carte et lisez l'encadré suivant.

> Cette carte est un bon présage pour vous. C'est une carte de puissance et de force, la carte du vainqueur. Elle parle d'une arme de lumière, d'une arme vengeresse.

Pour déterminer où se trouve l'épée du soleil, trouver cette carte dans la Table 1. Pour déterminer les ajustements au toucher et à la classe d'armure à utiliser à cet endroit, trouvez la couleur de cette carte dans la Table 2.



Enfin, déterminez le but de Strahd. Tirez la cinquième et dernière carte, et lisez l'encadré suivant.

> Et voici la carte maîtresse. Tirée des ténèbres et du chaos, cette carte trouve la raison et la fondement des ténèbres et du chaos. Cette carte révèle le motif de toutes choses. Elle est la clé de la vie, de la mort, et de l'au-delà.

Pour déterminer le but de Strahd, trouvez cette carte dans la Table 3.

Table 2. Tarot de Ravenloft : les ajustements

Couleur — **Ajustements au toucher et à la classe d'armure**

Coeur — Les PJ gagnent un bonus de +1 au toucher et de -1 à leur CA.

> Là règne une très bonne influence. Si vous êtes là, les puissances du bien vous aideront.

Carreau — Les PJ gagnent un bonus de -1 au toucher, mais subissent une pénalité de +1 à leur CA.

> Le carreau bénit votre habileté, mais ne présage rien de bon pour votre protection.

Trèfle — Les PJ subissent une pénalité de -1 au toucher, mais gagnent un bonus de -1 à leur CA.

> Le trèfle appuie votre force, mais retient votre bras vainqueur, qui prend plus de temps qu'il ne lui en faudrait.

Pique — Les PJ subissent une pénalité de -1 au toucher et de +1 à leur CA.

> Le pique jette l'ombre noire du mal sur cet endroit. Vous combattrez sous son influence.

Table 3. Tarot de Ravenloft : les buts de Strahd

Carte — **But de Strahd**

3 ou 5

> Non point maintenant, mais bientôt, celui qui passe pour votre ami s'avèrera votre ennemi.

Strahd essaiera de se retrouver seul avec un PJ charmé. Quand il y parvient, Strahd jette une *allométamorphose* sur le PJ, qu'il transforme en vampire. Le sort opère comme il est spécifié dans le Manuel des Joueurs pour les Règles Avancées de Donjons & Dragons, avec les clarifications suivantes. Le PJ prend la forme d' un vampire et irradie une aura magique, qu'il réussisse sa résistance aux traumatismes ou non. Un PJ qui la réussit possède toutes les caractéristiques du vampire décrit dans le Manuel des Montres d'AD&D, que ce PJ réussisse sa résistance au changement de mentalité ou non. Les morts-vivants ne peuvent pas absorber les niveaux d'autres morts-vivants. Donc, si un PJ métamorphosé en vampire garde son esprit propre, il peut se battre avec Strahd, mais aucun ne peut absorber les niveaux de l'autre. Ils peuvent cependant tous deux absorber ceux de non-morts-vivants. Après avoir transformé le PJ en vampire, Strahd jette une *autométamorphose*, prend l'apparence du PJ, place le PJ vampire dans son propre cercueil et tente de réintégrer le groupe sous l'apparence première de celui-ci. Il essaiera de persuader le groupe qu'il a trouvé un moyen de quitter la Barovie. Après tout, Strahd peut ouvrir tous les portails. Il veut gagner un autre pays en utilisant sa nouvelle identité. Les Bohémiens le transporteront de la terre de sa crypte jusqu'à son nouveau domicile.

7 ou 10 — **Strahd veut créer une sphère de ténèbres**

> Cette carte présage un outil du mal. Les ténèbres qui entourent et protègent cet outil réconfortent les âmes noires et fournissent une protection contre le bien.

Strahd essaie d'assembler un objet magique qui jettera une sphère de ténèbres éternelle. Un tel objet élargirait grandement son rayon d'action. Au cours des siècles, il a réuni les éléments de la sphère un par un, si bien qu'aujourd'hui il ne lui en manque plus qu'un, une opale noire. Strahd s'imagine à tort que l'un des PJ en a une en sa possession. Il usera de sa capacité naturelle de charme-personnes pour charmer les PJ isolés, puis les renverra vers le groupe pour demander : "Vous avez l'opale noire?" Quand Strahd découvrira qu'aucun des PJ ne possède une telle pierre, il s'efforcera de les détruire tous.

Valet ou Reine — **Strahd veut gagner le coeur d'Ireena Kolyana**

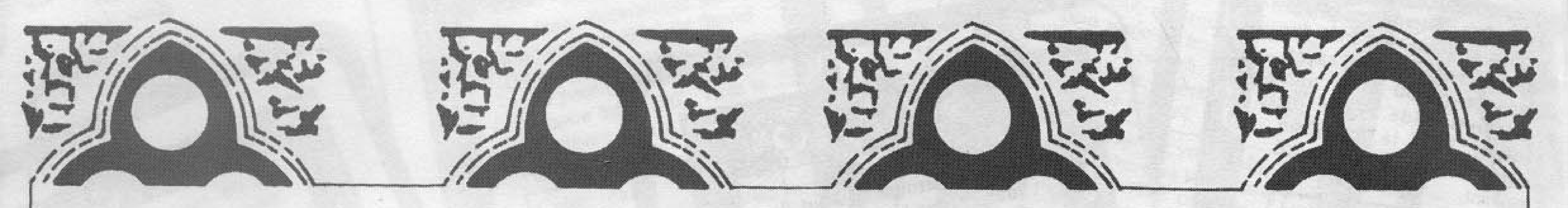
> Les ténèbres aiment la lumière et la désirent. Vous vous trouvez au coeur de plans subtils et formidables ; des plans pour que ce qui est mort puisse trouver de la chaleur auprès de ce qui est vivant.

Strahd essaiera de charmer tous les PJ et de les obliger à attaquer Ireena. Ceci fait, il surgira pour la sauver des PJ. Strahd espère que ce sauvetage lui gagnera le coeur d'Ireena. Il veut que celle-ci l'aime de son plein gré et non de force.

Roi ou As — **Strahd veut l'Epée du Soleil**

> Voici une carte noble et majestueuse. L'un d'entre vous porte une arme plus puissante qu'aucune autre contre le mal qui hante cette contrée. Seule une partie de cette arme manque, que l'on trouve dans l'antre du malin.

Voir Grimoires et Trésors p. 30 pour tous détails sur l'épée du soleil. Strahd veut la détruire. Il croit(à juste titre) qu'un des PJ (un guerrier choisi au hasard) porte l'épée du soleil depuis un certain temps sans le savoir. Si la garde de l'épée était découverte et réunie avec la lame, Strahd pourrait se retrouver en fâcheuse posture.



Les Contrées de Barovie

Une chappe perpétuelle de nuages noirs tumultueux jette un voile gris sur le paysage. La silhouette plus noire encore du Château de Ravenloft domine la vallée du haut de son pilier de roc de 300 mètres.

Le Chateau de Ravenloft domine le petit village de Barovia. Le château s'élève au sommet d'un pilier naturel adossé aux falaises qui bordent le nord du village. Les sombres bois de Svalich entourent village et falaises. Reportez-vous à la Carte 1 pour voir la localisation respective du bourg et du Château de Ravenloft.

La route qui mène au village de Barovia et aux contrées de Barovie franchit un antique portail de fer forgé, régi par la volonté du Comte Strahd. Il n'existe que deux portails, l'un à l'est du village et l'autre à l'ouest du carrefour du château, dans les montagnes. Les portails s'ouvrent à l'arrivée des PJ mais se referment dès qu'ils ont pénétré en Barovie. Ils ne s'ouvriront plus pour les PJ, à moins que Strahd ne soit détruit.

Un calme mortel règne dans les forêts obscures de Barovie. Pourtant, les loups et les bêtes qui servent le Comte y patrouillent sans cesse.

Personne n'a quitté la Barovie depuis des siècles, à cause du brouillard, ce piège qui infeste la Barovie. Une fois respiré, il se diffuse dans les organes vitaux du personnage comme un poison neutralisé. Ni son goût ni son odeur ne le distinguent d'un brouillard ordinaire. Il ne fera aucun mal aux personnages tant qu'ils continueront de respirer l'air de Barovie. Mais dès qu'ils le quitteront, il deviendra actif. Les personnages devront réussir leur jet de protection contre le poison ou commencer à suffoquer. A moins que les personnages victimes de cet étouffement progressif ne regagnent la Barovie dans les 24 heures, ils mourront. L'étouffement cessera dès qu'ils pourront de nouveau respirer le brouillard.

Les bohémiens ont reçu de Strahd une potion qui neutralise les effets du brouillard. Celle-ci est jalousement gardée par Madame Eva qui l'a enterrée dans un endroit secret. Il est impossible aux PJ de la découvrir. Le brouillard est produit par la magie de Strahd et disparaîtra totalement si le vampire est détruit.

Les pauvres villageois de Barovia sont terrorisés depuis des siècles par "le diable" Strahd. Seul le prêtre du bourg et les quelques survivants de la deuxième maison régnante de Barovie ont la volonté d'opposer à Strahd une résistance autre qu'individuelle. Aucun villageois n'a quitté le pays depuis des siècles. Ceux qui s'y sont risqués ne sont jamais revenus, tués par les dents cruelles des loups baroviens et par le brouillard suffocant et mortel.

Tous les 3 tours, tirez une rencontre aléatoire. Quand les PJ sont hors du Château de Ravenloft pendant la journée, utilisez la Table 4, pendant la nuit, utilisez la Table 5 Quand les PJ sont dans le Château, utilisez la Table 6 p. 12.

Chaque nuit que les PJ passent hors du château (Zone K), Strahd attaque avec ses loups et ses chauves-souris. Ses attaques ont davantage pour but d'effrayer les PJ que de leur causer de véritables dommages. Strahd joue au chat et à la souris avec eux. Après 5 rounds de combat, Strahd et ses créatures se retirent.

Si les PJ sont en intérieur et que Strahd attaque, des loups tentent de s'introduire par une porte ou une fenêtre. Un résultat de 1 ou 2 sur 1d6 signifie qu'un loup y parvient. Une fois le premier loup passé, les loups et les chauves-souris restants entrent à leur tour. Les loups et Strahd n'attaquent jamais Ireena Kolyana. Après 5 rounds de combat, les créatures s'enfuient dans la nuit, laissant derrière elles le rire creux de Strahd résonner dans le lointain.

4-16 (4d4) loups worg : CA 6 ; DE 54m ; DV 4+4; Nbre AT 1; D 2-8; AL NM.
10-100 (10d10) chauves-souris : CA 6 ; DE 12m/54m ; DV 1d4 ; Nbre AT 0 ; D 0 ; AL N.
Les chauves-souris qui volettent dans la pièce gênent les lanceurs de sort. Les personnages doivent réussir des jets sous leur dextérité pour lancer des sorts avec des composants matériels.

Il se peut que Strahd frappe à la porte, mais il ne pourra pas entrer dans un bâtiment tant qu'on ne l'aura pas invité. Strahd essaie de charmer les personnages pour qu'ils l'invitent à entrer.

Table 4. Rencontres Aléatoires de Jour en Barovie

(Du Lever au Coucher du Soleil)

Tirer 1d6. Si le résultat est un 1, les PJ font une rencontre. Tirer 1d6 et se reporter à la table ci-dessous.

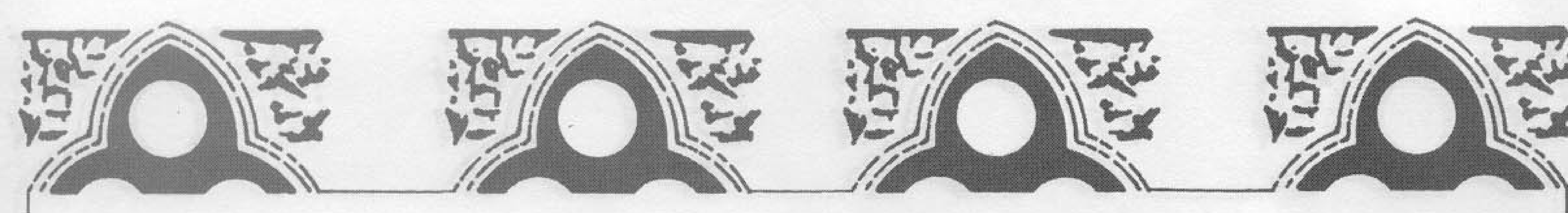
Résultat	Rencontre
1	2-8 (2d4) loups géants (worgs) : CA 6 ; DE 54m ; DV 4+4 ; Nbre AT 1 ; D 2-8 ; AL NM.
2	1-10 bohémiens : CA 6 ; DE 36m ; DV 6 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL NM.
3	1-4 villageois : CA 9 ; DE 36m ; DV 2 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 ; AL NB.
4	1-4 loups géants (worgs) : CA 6 ; DE 54 ; DV 4+4 ; NbreAT 1 ; D2-8 ; AL NM.
5	1-4 bohémiens : CA 6 ; DE 36m ; DV 6 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL NM.
6	1-4 villageois : CA 9 ; DE 36m ; DV 2 ; Nbre AT 1; D 1-6 ; AL NB.

Table 5. Rencontres Aléatoires de Nuit en Barovie

(Du Coucher du Soleil à l'Aube)

Tirer 1d6. Si le résultat est 1 ou 2, les PJ font une rencontre.
Tirer 1d12 et se reporter à la table ci-dessous.

Résultat	Rencontre
1-2	1-10 loups géants (worgs) : CA 6 ; DE 54m ; DV 4+4; Nbre AT 1 ; D 2-8 ; AL NM.
3	2-20 (2d10) loups géants (worgs): CA 6; DE 54m; DV 4+4; Nbre AT1 ; D 2-8 ; AL NM.
4-5	3-12 (3d4) zombies : CA 8 ; DE 18m ; DV 2 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL N.
6-7	10-100 (10d10) chauves-souris : CA 6 ; DE 12m/54m ; DV 1d4 ; Nbre AT 0 ; D 0 ; AL N.
8	1 fantôme : CA 0/8 si corporel ; DE 27 m ; DV 10 ; Nbre AT 1 ; D vieillissement 10-40 ans ; AL LM.
9	3-12 (3d4) goules : CA 6 ; DE 27m ; DV 2 ; Nbre AT 3 ; D1-3 / 1-3 / 1-6 ; AL CM.
10	1-4 nécrophages : CA 5 ; DE 36 ; DV 4+3 ; Nbre AT 1; D1-4 ; AL LM ; AS réussie absorbe 1 niveau.
11	1-4 âmes en peine: CA 4 ; DE 36/72 ; DV 5+3 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 ; AL LM ; AS réussie absorbe 1 niveau.
12	1 jeune vampire femelle : AC 1 ; DE 36/54 ; DV 8+3; Nbre AT 1 ; D 5-10 (1d4+6) ; AL CM ; AS réussie absorbe 2 niveaux, regard charme, peut devenir gazeuse de la même façon que Strahd.



Rencontres dans les Contrées de Barovie

Les PJ commencent l'aventure dans une vieille auberge à quelques heures de marche à l'est des portes de Barovie.

> Aux yeux d'un groupe d'aventuriers aguerris tel que vous, ce n'est jamais qu'une morne taverne de plus dans une morne ville de plus au fin fond d'une province sans nom. Ce n'est qu'un nouvel intervalle de temps qui sépare les véritables aventures et leurs défis. Tels sont les calmes plats de l'existence : attendre la prochaine opportunité.
>
> Hors de l'Auberge, le brouillard, ce soir, pèse sur la ville qu'il engloutit dans son étreinte moîte et froide. Les pavés humides scintillent sous la lumière des lanternes qui se balancent dans les rues. Le brouillard glace les os et fait frissonner les âmes perdues au-dehors.
>
> Pourtant, entre les murs de la taverne, la nourriture réconforte, comme la bière, chaude et mousseuse. Un feu brûle dans l'âtre et la salle bruisse des voix mêlées des campagnards.
>
> Soudain, le silence s'installe. Même les chopes de bière semblent se taire. La porte s'ouvre et, découpée sur le brouillard qu'éclaire les lanternes, une silhouette entre d'un pas décidé. Le pas lourd de ses bottes et le cliquetis de ses pièces de monnaie font voler le silence en éclats. Ses habits aux couleurs vives sont drapés autour de lui en plis lâches et son chapeau est juché de guingois sur son chef, cachant ses yeux dans l'ombre. Sans hésiter, il se dirige vers votre table d'une démarche alerte et se campe devant vous, les bras croisés.
>
> Il prend la parole d'une voix de stentor : "On m'a envoyé vous délivrer le message suivant ! Si vous connaissez le prix de l'honneur, vous viendrez au secours de mon maître à la première heure. Il n'est pas conseillé de voyager dans les bois de Svalich à la nuit !" Il tire de sa tunique une lettre scellée, qui porte vos noms rédigés dans une belle écriture déliée, et la laisse choir sur la table. "Prenez la route de l'ouest cinq heures après avoir pénétré dans les bois de Svalich. Vous trouverez mon maître à Barovia."
>
> Sous les regards toujours muets de l'assistance, le bohémien va au comptoir à grandes enjambées et dit à l'aubergiste qui l'observe, sur ses gardes : "Remplis donc les verres, remplis-les tous. Il est évident que leurs gorges sont desséchées." Il jette sur le comptoir une bourse pansue pleine de pièces d'or. Et sur ce, il s'en va.
>
> Le brouhaha des conversations d'auberge reprend, quoiqu'un peu atténué. La lettre est posée devant vous. Datée d'hier, son encre n'est pas sèche et le parchemin crisse encore. L'armoirie du sceau vous est inconnue.

Si les PJ ouvrent la lettre, lisez son contenu dans l'encadré suivant.

> Je te salue, toi le puissant et le valeureux :
>
> Moi, un humble serviteur de la commune de Barovia, je t'adresse mes honneurs. Nous te supplions d'accorder ton assistance à notre communauté, car nous en avons grand besoin.
>
> L'amour de ma vie, Ireena Kolyana, est affligée d'un mal si mortel que même les gens de bien de notre ville ne peuvent la protéger. Elle se pâme de sa blessure et je voudrais la voir sauvée d'une telle menace.
>
> Notre communauté est très fortunée. Je t'offre, ainsi qu'à tes compagnons, tout ce que nous avons, pourvu que vous répondiez à ma supplique désespérée.
>
> Venez vite car ses jours sont comptés ! Tout ce que je possède est tien !
>
> Kolyan Indirovich,
> Bourgmestre

Laissez les PJ effectuer tous les préparatifs qu'ils jugeront nécessaires pour l'aventure. Utilisez la Carte 1 pour les zones A-K.

A. La Vieille Route de Svalich

> Des flaques d'une eau noire ponctuent le chemin boueux tels de sombres miroirs. Des brumes épaisses et glacées jettent une ombre blafarde. Les arbres gigantesques qui flanquent la route griffent le brouillard de leurs branches torturées. Où que l'on se tourne, les brumes se font plus denses et la forêt plus oppressante.

En suivant la route, il faut cinq heures aux PJ pour atteindre la zone B.

B. Les Portes de Barovie

> Surgis des bois impénétrables qui s'étendent de part et d'autre de la route, deux formidables piliers de pierre se dressent, tout gris dans le brouillard. De la rosée s'accroche aux barreaux rouillés avec une froide ténacité. Deux statues de gardes armés flanquent les portes. Leurs têtes détachées de leurs épaules gisent dans l'herbe à leurs pieds. Seul leur silence vous accueille.

Si les PJ approchent à moins de 15m, les portes s'ouvrent dans un grincement. Quand ils les franchissent, elles se referment derrière eux. Elles ne se rouvriront plus pour eux de ce côté. Le brouillard étouffe quiconque tente de retraverser la frontière. Une fois les PJ entrés, il leur faudra détruire le vampire ou rester piégés en Barovie !

C. Les Bois de Svalich

> D'immenses arbres, dont les cîmes se perdent dans le brouillard dense, ne laissent filtrer qu'une lumière grise morbide. Leurs troncs se touchent presque. Le sous-bois, épais, humide, vous presse de toute part, si bien que vous vous perdez parfois de vue les uns les autres. Dans les bois règne le silence d'une tombe oubliée, mais ils expriment le sentiment d'un hurlement silencieux.

Trois tours après l'entrée de tous les PJ dans les bois, ils découvrent un villageois mort dans des fourrés. Il tient entre ses mains une enveloppe froissée. Les vestiges de ses habits sont déchirés et ponctués de marques de dents. Les empreintes de plusieurs grands loups sont creusées dans la boue. L'homme est visiblement mort depuis plusieurs jours.

La lettre est datée d'il y a une semaine. Elle est scellée avec un grand "B". Le parchemin est mince, usé. Elle est rédigée comme suit :

> Je te salue, toi le puissant et le valeureux :
>
> Moi, le Bourgmestre de Barovia, je t'adresse mes honneurs -- entachés de désespoir.
>
> Ma fille adoptive, la belle Ireena a été ces dernières nuits mordue par une créature qui nomme sa race "vampyr". Depuis plus de quatre cents ans, il saigne à blanc ce pays et son peuple. Aujourd'hui, ma chère Ireena se pâme et se meurt de la maudite blessure que lui a infligé ce monstre. Mais je crains cependant que la créature ait ourdi un complot plus vil encore. Il est devenu trop puissant pour se pouvoir combattre.
>
> Aussi vous dis-je de nous tenir pour morts et d'entourer ce pays de symboles du bien. Que les saints homme en appellent à leur pouvoir afin que le démon soit retenu entre les murs de notre Barovie qui pleure. Laissez nos larmes à nos tombes, et sauvez le monde du destin funeste qui nous accable.
>
> Notre communauté abrite de grandes richesses. Revenez chercher votre récompense lorsque nous serons tous partis vers un monde meilleur.
>
> Kolyan Indirovich,
> Bourgmestre

Jeter 1d6 chaque tour que les PJ passent dans les bois. Si le résultat est 4 ou plus, les PJ entendent un cri de loup isolé dans le lointain. Un loup supplémentaire se joint à lui à chaque tour. Si les PJ sont encore dans les bois après 5 tours de hurlements, les loups attaquent. S'ils s'enfoncent dans la Barovie, 5 loups seulement attaquent ; s'ils essaient de quitter le pays, 25 loups attaquent. Les loups se retirent si les PJ quittent les bois pour pénétrer dans le village.

5 ou 25 loups géants (worgs) : CA 6 ; DE 54m ; DV 4+4 ; Nbre AT 1 ; D 2-8 ; AL NM.

D. La Rivière Ivlis

L'Ivlis, aussi bleue qu'un ciel d'hiver, coule dans la vallée.

E. Le Village de Barovia

De grandes formes surgissent du brouillard qui noie tout. Le sol boueux fait place à des pavés humides et glissants. Les grandes formes s'avèrent bientôt être les bâtiments du village de Barovia. Les fenêtres de toutes les maisons vous fixent de leurs flaques de néant noir. Aucun son ne vient troubler le silence, si ce n'est l'écho de pleurs lugubres dans le lointain qui résonne dans les rues.

Les pleurs proviennent de l'endroit E3. A l'exception des bâtiments E1 et E2, les boutiques sont fermées en permanence. Les échoppes et les boutiques inoccupées ont été pillées et dévastées. Des griffures déparent la plupart des murs. Il n'y aucun trésor à trouver dans les boutiques abandonnées.

Dans chaque maison, il y a 60% de chances qu'il y ait quelqu'un. Les personnages qui écouteront aux portes entendront des murmures bas, étouffés.

Il y a un homme dans chaque maison occupée. La probabilité que sa femme soit avec lui est de 30 %, et celle que 1-8 enfants y soient aussi est de 10 %. Les Baroviens ne prennent jamais l'initiative d'une attaque et fuient toujours si possible. La nuit venue, ils se tapissent chez eux, tremblants, en brandissant des symboles religieux bons loyaux devant eux.

E1. La Boutique de Bildrath

Une lumière ténue filtre de derrière de lourds rideaux tirés. Une enseigne accrochée au-dessus de la porte grince sur ses gonds ; il y est écrit : "La Boutique de Bildrath"

Le bâtiment mesure environ 21m de long sur 12m de large. A l'intérieur, Bildrath se tient derrière le comptoir. Il vendra aux PJ tout ce qui figure sur la liste d'achats du *Livre des Joueurs* d'AD&D, à l'exception des articles enregistrés sous "Objets religieux", "Bétail" et "Transport". Tout coûte dix fois le prix normal. Si les PJ lui créent la moindre difficulté, il appelle à l'aide Parriwimple, son magasinier.

Bildrath, marchand Barovien, G 4e : CA 8 ; DE 36m ; pv 30 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL LN ; F 15, In 10, S 12, Dx 14, Co 11, Ch 13.

Bildrath commerce avec les bohémiens quand ils traversent la frontière. Il ne refusera cependant pas de profiter de qui serait assez malchanceux pour se trouver là. C'est un profiteur. Il n'offre en aucun cas un abri sûr. Il ne marchande jamais sur un prix car il se dit : "Si vous le voulez vraiment, vous le paierez -- vous n'irez certainement pas l'acheter ailleurs."

Parriwimple, Barovien, G 9e : CA 2 ; DE 36m ; pv 50 ; Nbre At 1 ; D 5-12 (1d8+4) ; AL LN ; F 18/80, In 13, S 9, Dx 17, Co 14, Ch 8.

Parriwimple est le magasinier de Bildrath. Son oncle lui demandera peut-être de sortir des articles pour que les PJ les examinent. Les muscles qui roulent sous sa tunique de peau devraient leur donner un indice suffisant de sa force et de sa puissance. Contrairement à Bildrath, Parriwimple est extrêmement naïf. Il voue sa vie à son oncle et ne suivra pas les PJ. A sa pauvre manière, il sait que croiser le chemin du maître du château signifie la mort -- ou pire.

E2. La taverne "Le sang de la vigne"

Un unique rai de lumière traverse la place principale, son éclat évoquant un pilier massif dans le brouillard épais. Au dessus de la porte béante, une enseigne qui pend de guingois proclame qu'il s'agit là de la taverne "Le sang sur la vigne"

Le bâtiment mesure environ 18 mètres de côté. Un examen plus attentif de l'enseigne révèle qu'on lisait à l'origine : "Le sang de la vigne", mais que le "DE" a été gratté et remplacé par un "SUR". Cette taverne jadis bien aménagée a perdu toute sa superbe au fil des ans. Le feu qui flamboie dans l'âtre ne donne que peu de chaleur aux quelques âmes en peine blotties à l'intérieur. Seul le bruit d'une déglutition de vin coupé d'eau rompt parfois le silence. Arik, le tavernier, se tient derrière le comptoir. Trois bohémiens occupent une table à gauche. Ismark est assis dans l'ombre, à droite, entouré d'une aura de mystère.

Arik, tenancier barovien, G 0 : CA 8 ; DE 36m ; pv 3 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL CN; F 9, In 14, S 7, Dx 13, Co 8, Ch 10.

L'esprit ailleurs, Arik essuie ses verres, l'un après l'autre. Quand ils sont tous propres, il recommence. Si on lui adresse la parole, il prend les commandes d'une voix morne et creuse. Les boissons servies, il recommence à laver ses verres. Arik ignore toutes les questions qu'on lui pose.

3 bohémiens, G 4e : CA 4 ; DE 36m ; pv 32, 30, 24; Nbre AT 1; D 2-7 (1d6+1) ; AL LN.

Les bohémiens traînaillent près de la porte. Ce sont les propriétaires de la taverne et ils veillent à ce que tous les clients paient leur note. Autrement, ils ne s'intéressent pas aux PJ.

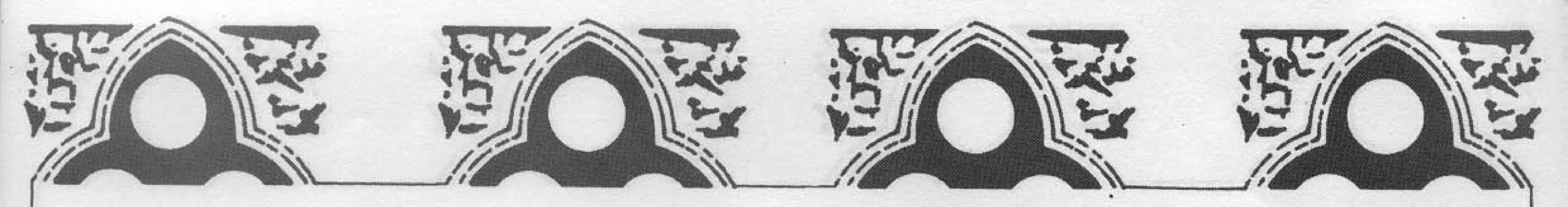
Ismark le Moindre, Barovien G 2e : CA 7 ; DE 36 ; pv 18 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 (épée longue) ; AL LB ; F 15, In 12, S 13, Dx 10, Co 16, Ch 13.

Ismark, assis dans un coin, sirote son vin. Il parle le commun de façon passable. C'est le fils du Bourgmestre. Pour aider sa soeur adoptive, Ireena Kolyana, il accueille les PJ et les conduit à la maison du Bourgmestre.

Ismark est aussi peu locace que les autres villageois baroviens, à moins que le sujet ne soit Ireena Kolyana ou Strahd. Ismark sait tout ce que savent les autres villageois.

Il sait aussi que pour une raison inconnue, Strahd est plus attiré par la soeur d'Ismark que par quoi que ce soit d'autre. Leur père, le Bourgmestre, est mort depuis 10 jours. Le puissant symbole sacré qui était leur meilleur rempart a été volé. A présent, Ireena reste sans défense et sans protection dans la maison.

Si les PJ montrent à Ismark la lettre qu'ils ont reçu au début de l'aventure, il leur confirme que le Bourgmestre a bien essayé d'envoyer une lettre d'avertissement. Leur lettre n'a cependant pas été écrite par celui-ci. Ismark identifie l'écriture comme n'étant pas celle du Bourgmestre.



E3. La maison de Marie la Folle

> Un sanglot gémissant qui s'insinue dans les rues mortes et grises vous envahit de tristesse. Les pleurs proviennent d'une maison aux deux étages plongés dans l'obscurité.

Portes et fenêtres de la maison (qui mesure environ 12 mètres de côté) sont clouées de planches et barricadées de l'intérieur. Marie la Folle est assise à même le plancher, au beau milieu d'une chambre à l'étage, perdue dans son chagrin et son abattement. Elle perçoit à peine la présence de qui que ce soit dans la pièce.

Marie a caché dans cette maison, toute sa vie durant, sa fille adorée, Gertrude. Gertrude s'est échappée et on ne l'a plus revue depuis. Sa mère craint le pire.

Marie la Folle, Barovienne, G 0 : CA 8 ; DE 27m ; pv 1 ; Nbre AT 1 ; AL CN ; F 4 , I 14, S 3, Dx 12, Co 14, Ch 11.

E4. La maison du Bourgmestre

> Une demeure à l'aspect très fatigué paraît s'accroupir derrière une griffe de fer forgé rouillée. Le portail de fer est tordu et brisé. Le vantail de droite a été jeté de côté tandis que celui de gauche bat follement dans le vent. Grincements et claquements du portail se répètent avec une précision maniaque. De mauvaises herbes ont envahi le jardin et assiègent la maison, menaçantes. Pourtant, tout contre les murs, elles ont été piétinées pour former un sentier qui fait le tour du domaine. De profonds coups de griffes ont jeté bas le fini jadis superbe des murs et de grandes trainées noirâtres témoignent des feux qui les ont attaqués. Il ne reste plus une seule vitre intacte, ni même un éclat de verre, aux fenêtres que barrent de lourdes planches, toutes souillées de taches de mauvais augure.

La demeure mesure environ 36m de long d'ouest en est et 15m de large du nord au sud. Ireena Kolyana est à l'intérieur et n'ouvrira la porte lourdement barricadée qu'à condition d'être absolument sûre que ses visiteurs n'ont aucun lien d'allégeance envers le Comte. Si les PJ l'en convainquent (ou si Ismark les accompagne), elle leur ouvrira et les invitera à entrer. Si les PJ entrent, utilisez l'encadré suivant.

> L'intérieur de la demeure est bien meublé, même si le mobilier montre les signes d'une usure considérable. Anomalies évidentes : les fenêtres clouées de planches et l'abus de symboles sacrés dans toutes les pièces. Le Bourgmestre est dans un salon latéral -- mort. Il repose dans une pièce obscure, malgré les bougies qui brûlent en son honneur. Il règne dans toute la maison une puanteur affreuse.

Ireena accompagnera les PJ. Le vampire l'a déjà mordue deux fois et elle n'est plus en sécurité ici. Les villageois la craignent et l'évitent. Les PJ constituent son seul espoir de protection.

Ireena est une femme douce mais inquiète. Bien qu'elle puisse paraître faible au premier abord, elle a une volonté de fer et un bras habile. Ce n'est en aucun cas une victime résignée. Elle aidera de son mieux le groupe à la sauver. Ireena ne se souvient pas de son enfance. Elle ne sait ni comment elle est arrivée en Barovie ni d'où elle vient.

Ireena apprendra au groupe que chaque nuit des loups et autres terribles créatures attaquent la maison. Le coeur du Bourgmestre n'a pas supporté ces assauts incessants et il est mort de mort naturelle. Curieusement, les loups n'ont plus attaqué la maison depuis lors. Le Bourgmestre est mort depuis une dizaine de jours mais nul, au village, n'a été assez courageux pour aider Ismark à aller l'enterrer. Comme le Bourgmestre est mort depuis plus d'une semaine, la lettre présentée au groupe dans la taverne ne peut être qu'un faux.

Ireena Kolyana, Barovienne, G 4e : CA 10 ; DE 36m ; pv 26 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL LB ; F 13, In 10, S 14, Dx 17,Co 13, Ch 18.

E5. Le Pavillon des Invités

Le pavillon réservé aux invités mesure environ 15 mètres de côté. C'est celui de la demeure du Bourgmestre, mais il n'est pas fortifié contre les morts-vivants, comme le sont la plupart des bâtiments du village.

E6. L'église

> Au sommet d'une élévation, au pied même du pilier de roc qui soutient le château, se dresse un édifice de pierre et de bois, gris et affaissé. L'église, qui soutient sans répit les assauts du mal depuis des siècles, est aujourd'hui fatiguée et usée. Le clocher de guingois est muet depuis longtemps. Une lumière hésitante tombe des trous ouverts par le feu dans les bardeaux du toit. Les chevrons résistent mal à leur charge.

L'église mesure 35 mètres de long sur 15 de large. L'intérieur offre un spectacle de dévastation, avec les bancs retournés et brisés qui jonchent le sol poussiéreux. A l'autre bout de la salle, près d'un autel sillonné de coups de griffe, se tient le prêtre.

Donavich, prêtre barovien, C 2e : CA 10 ; DE 30 ; pv 10 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL LB ; sorts de clerc ; F 9, In 13, S 16, Dx 14, Co 14, Ch 15.

Le prêtre a prié et chanté toute la nuit. Sa voix est rauque et faible. Ses sorts d'aujourd'hui sont :

Premier Niveau : *protection contre le mal, sanctuaire, détection du mal, apaisement*

Il a passé sa nuit, comme toutes les nuits, à préserver son église du mal. Le prêtre connaît les faits suivants.

Seules les prières répétées chaque nuit gardent à l'église sa pureté et son caractère sacré ; c'est l'unique lieu de ce genre en Barovie.

Il y a dans la bibliothèque de Ravenloft un livre qui aiderait peut-être à détruire le démon Strahd. On sait depuis les temps anciens que Strahd prenait des notes précises sur tout ce qu'il faisait ou disait. Peut-être pourrait-on y découvrir quelque faiblesse de sa nature.

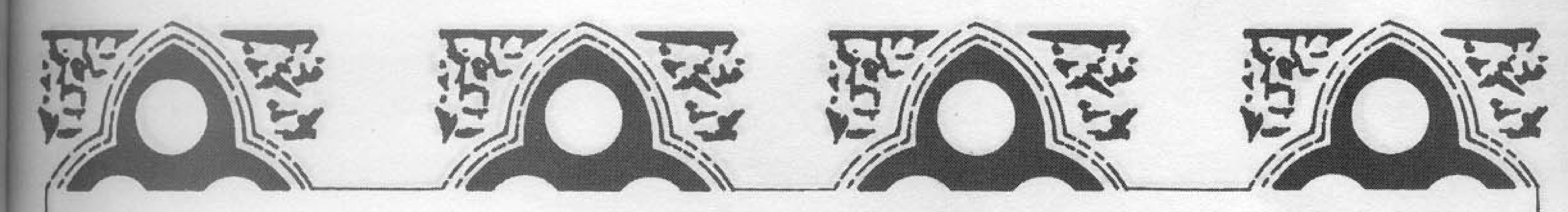
Ireena Kolyana n'est pas la fille naturelle de Kolyan Irinovich. Bien qu'Ireena ne l'ait jamais su, le Vieux Kolyan l'a trouvée un jour à la lisière des Bois de Svalich près du Pilier de Ravenloft. Ce n'était guère qu'une enfant, alors, et elle ne semblait conserver aucun souvenir de son passé. Le Vieux Kolyan l'a adoptée comme si elle était sa propre fille et l'a chérie tendrement.

E7. Le Cimetière

Dans la journée, c'est un endroit tranquille et paisible derrière l'église. Mais toutes les nuits, à minuit, une procession de fantômes a lieu. Cent esprits surgissent de la tombe et empruntent la route qui monte vers Ravenloft. Ils ne s'intéressent pas aux vivants et ne peuvent être frappés, blessés ou repoussés. Ils ne communiqueront pas avec les PJ. Au château, les esprits marchent droit vers la chapelle (K15), gravissent l'escalier de la haute tour (K18) jusqu'au sommet de la tour (K59). Là, ils se jettent dans le puits qui donne sur les cryptes, où ils disparaissent. Ce sont les esprits des précédents aventuriers qui sont morts en essayant de détruire Strahd. Chaque nuit ils essaient de mener à bien leur quête et chaque nuit ils échouent.

100 esprits : CA 0 ; DE 18m ; DV 0 ; Nbre At 0 ; D 0 ; AL CN.





F. L'embranchement

> Soudain, dans les bois, menaçants, de Svalich, la route se divise. La branche nord remonte légèrement tandis que la branche sud descend légèrement. Un brouillard dense obscurcit la vue. Le vent glacial d'automne qui siffle sur le sentier nord traverse vos vêtements. Des feuilles mortes brunies s'envolent en tous sens. Il n'y a pas d'autre bruit que le vent et les feuilles.

La branche nord mène à la zone G, la branche sud à la zone I.

G. Le Campement de l'Etang de Tser

> La voûte de brume et de branches fait soudain place à des nuages noirs qui roulent dans le ciel. Là s'ouvre une clairière. Une herbe sèche, cassante, crisse sous la morsure du vent. De l'autre côté de la clairière, plusieurs roulottes bariolées sont garées sur les rives d'un étang. Les accents mélancoliques d'un accordéon se mêlent vaguement à la plainte du vent. Plusieurs silhouettes aux habits chatoyants entourent un brasier ronflant. La route semble passer tout près de ce camp.

10 bohémiens se tiennent debout ou assis auprès du feu. Si les PJ s'approchent, on leur demande de se joindre aux chants autour du feu de camp. Qu'ils acceptent ou non, l'un des bohémiens leur dit : "Le destin a voulu que vous visitiez cet humble campement. Madame Eva a prévu votre venue. Elle vous attend." Il conduit les PJ vers une grande tente (zone G1). Les bohémiens n'attaquent que si un acte hostile est accompli ou une insulte proférée à l'intérieur du camp.

10 bohémiens, G 4e : CA 6 ; DE 36m ; pv 43, 34, 32, 31, 29, 27, 25, 18, 16, 13 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL NM.

G1. La Tente de Madame Eva
N'utilisez l'encadré suivant que si les PJ entrent dans la tente.

> A l'intérieur, tout est éclairé de flaques de lumière rouge. Une petite table basse, recouverte d'un tissu de velours noir, est disposée devant l'entrée. Des étincelles semblent jaillir d'une boule de cristal posée sur une table et sur les profondeurs de laquelle se penche une silhouette voûtée. Elle prend la parole d'une voix qui crisse comme les herbes sèches. Son intonation s'élève et retombe comme le vent, au-dehors. "Enfin, vous êtes arrivés !" Des caquètements soudains d'hilarité fusent de ses lèvres parcheminées comme des éclairs fous.

Voici donc Madame Eva. Elle prononce le nom de chaque PJ et fait aussi, pour chacun, référence à un acte de son passé. Elle leur demande s'ils souhaitent qu'elle lise leur avenir. S'ils acceptent, elle suit la séquence décrite dans le Tarot de Ravenloft p. 4. Si les PJ refusent qu'on leur dise la bonne aventure, continuez l'aventure en utilisant le Tarot que vous aurez tiré avant d'entamer la partie.

Madame Eva, bohémienne, C 10e : CA 10 ; DE 27m ; pv 22 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL CN ; sorts de clerc ; F 15, In 10, S 17, Dx 15, Co 15, Ch 8.

Madame Eva peut jeter tous les jours les sorts suivants.

Premier Niveau : *ténèbres, protection contre le mal, épouvante, injonction, soins mineurs (X2)*
Deuxième Niveau : *augure, cantique, paralysie, perception des alignements, langage animal, silence sur 5 mètres*
Troisième Niveau : *glyphe de garde, envoûtement (X2), localisation d'objets*
Quatrième Niveau : *blessures majeures, détection des mensonges, divination*
Cinquième Niveau : *vision réelle, rappel à la vie*

Cette vieille femme paraîtra peut-être dérangée et folle à lier aux PJ, mais elle est en fait rusée et maline. Les aventuriers ne la trompent jamais (elle en a vu un grand nombre au cours de sa vie) et elle reste très neutre. Elle sert Strahd tant qu'elle et sa troupe en tirent des bénéfices.
Elle n'apporte jamais aucune aide et n'en requiert jamais.

H. Les Chutes de Tser

> C'est le bas des chutes. Il n'y a ici rien de notable. Vous apercevez un pont de pierre, près de trois cent mètres au-dessus de vos têtes.

I. La voiture

> Vous reprenez à nouveau votre progression le long de cette route enveloppée de brume ; les feuilles mortes craquent sous vos pas. La route se divise en deux. Un chemin de terre continue vers le nord-ouest tandis qu'une large route mène à l'est au coeur de la forêt profonde. On entrevoit des pans de pavés qui témoignent que ce fut une grande route, jadis. Sur la droite de la chaussée est garée une grande voiture attelée de deux chevaux noirs comme du charbon qui s'ébrouent, projetant des bouffées de vapeur dans l'air glacé. La portière de la voiture s'ouvre en silence.

2 chevaux : CA 7 ; DE 54m ; DV 2+2 ; pv 8, 8 ; Nbre AT 3 ; D 1-6/1-6/1-3 ; AL N.

Les deux chevaux tirent la voiture. Ils sont sous le contrôle de Strahd et ils attendent que les PJ montent dans la voiture. Il y a suffisamment de place dedans pour accueillir tous les PJ, et s'ils y montent, ils la tirent jusqu'à la zone J. On ne peut pas les faire changer d'itinéraire.

J. Les Portes de Ravenloft

> Après avoir franchi les pics escarpés des Balinoks, la route vire soudain à l'est et la présence formidable, stupéfiante, de Ravenloft s'impose à vous de toute sa hauteur. La voiture s'arrête devant deux postes de guet jumeaux en pierre, deux tourelles ruinées par les ans et les intempéries. Derrière, un précipice de 15 mètres de large s'ouvre entre les falaises de Balinok et les murs de Ravenloft, un abîme d'une profondeur vertigineuse qui se perd dans le brouillard loin en-dessous. Le pont-levis baissé, en poutrelles de vieux bois fendillées, repose en équilibre précaire entre vous et l'entrée voûtée de la cour. Les chaînes du pont-levis crissent dans le vent, leur fer mangé par la rouille luttant sous ce poids. Du haut des grands murs solides, des gargouilles de pierre semblent vous fixer de leurs orbites vides et vous sourire hideusement. Une herse de bois pourri, verdie par la mousse, surplombe le tunnel d'entrée. Au delà, les portes principales de Ravenloft béent. Une lumière riche, chaude, s'en déverse dans la cour. Des torches vacillent tristement sur leurs supports, de part et d'autre des portes ouvertes.

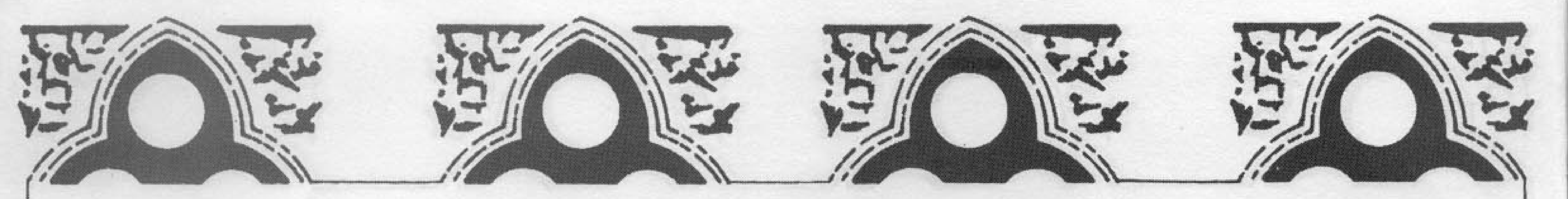
Le pont-levis craque et gémit sous le moindre poids mais il est relativement solide. Chaque fois que quelqu'un, à l'exception de Strahd, le franchit, il y a 5% de chances qu'une traverse se brise. Si cela se produit, le personnage qui est dessus doit réussir un jet sous sa dextérité ou tomber jusqu'en bas des falaises, 300 mètres plus bas.

Un limon vert pend au-dessus de l'entrée du tunnel. Il transforme la chair vivante en limon vert en 1-4 rounds et dévore le métal en 3 rounds. Il est possible de l'arracher vivement de sa personne (si l'objet utilisé est ensuite jeté), de l'exciser, de le geler ou de le brûler. Une *guérison des maladies* tue le limon vert. Le limon ne tombera pas sur les personnages qui pénètrent dans le château.

1 limon vert : CA 9 ; DE 0 ; DV 2 ; pv 10 ; Nbre AT 1 ; D spéciaux ; AL N.

K. Le Château de Ravenloft

Utilisez la section suivante, Le Château de Ravenloft, pour les aventures à l'intérieur du château.



Le Château de Ravenloft

Lorsque les PJ pénètrent dans le château, le temps se gâte. Une pluie fine se met à tomber, et devient torrentielle dans l'heure qui suit.

Table 6. Rencontres Aléatoires au Château de Ravenloft

Tirer 1d6. Si le résultat est 1 ou 2, les PJ font une rencontre. Tirer 1d12 et se reporter à la table ci-dessous.

Résultat	Rencontre
1-2	10-100 (10d10) chauves-souris : CA 6 ; DE 12m/36m ; Dv 1+4 ; Nbre AT 0 ; D 0 ; AL N.
3	2-12 (2d6) âmes en peine : CA 4 ; DE 36m/72m ; DV 5+3 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 ; AL LM ; AS réussie absorbe 1 niveau.
4	1-10 zombies de Strahd : CA 8 ; DE 27m ; DV 4 ; Nbre AT 1 par partie démembrée ; D 1-8 ; AL N ; AS :5 points de dégats ou plus les démembrent, membres séparés attaquent ; repoussés comme les momies.
5	1-8 araignées géantes : CA 4 ; DE 9m/12m ; DV 4+4 ; Nbre AT 1 ; D 2-8 ; AL CM ; AS morsure venimeuse
6	1-4 villageois en colère : CA 8 ; DE 36m ; DV 2 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 ; AL NB. Ils brandissent des torches et des fourches dans un déploiement de forces ridicule. Ils sont fous de rage. Partout où ils vont, ils réclament justice. Ils suivent les PJ à moins qu'on ne les en empêche. Aussi longtemps que ces citoyens restent avec les aventuriers, les rencontres aléatoires se produisent avec un résultat de 1, 2, 3 ou 4.
7	2-16 (2d8) gargouilles : CA 5 ; DE 27m/45m ; DV 4+4 ; Nbre AT 4 ; D 1-3/1-3/1-6/1-4 ; AL N ; DS touché seulement par les armes +1 ou mieux.
8	10-100 (10d10) chauves-souris : CA 6 ; DE 12m/36m ; Dv 1+4 ; Nbre AT 0 ; D 0 ; AL N.
9	1-8 bohémiens : CA 6 ; DE 36m ; DV 6 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL NM.
10	2-16 (2d8) nécrophages ; CA 5 ; DE 36m ; DV 4+4 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL LM ; AS réussie absorbe un niveau.
11	Utiliser la table 7.
12	Utiliser la table 7.

Table 7. Rencontres Spéciales au Château de Ravenloft

Tirer 1d6 et se reporter à la table ci-dessous.

1 1-4 vampires : CA 1 ; DE 36m/54m ; DV 8+3 ; Nbre AT 1 ; D 5-10 (1d4+6) ; AL CM ; AS réussie absorbe 2 niveaux. Ce sont d'anciennes victimes infortunées du Comte.

2 1 esprit hurleur : CA 0 ; DE 45m ; DV 7 ; Nbre AT 1; D 1-8 ; AL CM. Si les PJ ont déjà vaincu cet esprit, retirer sur cette table. Pendant la nuit, cet esprit peut hurler, et tous les auditeurs se trouvant à portée de voix doivent lancer un jet de protection contre la mort magique ou périr aussitôt. Si les PJ l'ont déjà rencontré, et qu'il a hurlé, il ne peut pas hurler à nouveau.

3 1-2 monstres rouilleurs : CA 2 ; DE 54m ; DV 5 ; Nbre AT 2 ; D 0 ; AL N ; AS réussie rouille le métal qui tombe en poussière. Ces monstres ne peuvent pas endommager *l'épée du soleil*.

4 1-6 spectres : CA 2 ; DE 45m/90m ; DV 7+3 ; Nbre AT1 ; D 1-8 ; AL LM ; AS réussie draîne 2 niveaux.

5 1 esprit serviable : CA 0 ; DE 45m/90m ; DV 9+2 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 ; AL LB. A moins d'être attaqué, l'esprit répondra honnêtement à une unique question des PJ. La réponse doit compter 25 mots ou moins. Après avoir répondu à cette question, ou s'il est attaqué avant d'avoir répondu, l'esprit disparaît.

6 Strahd von Zarovich : CA -1 ; DE 36m/54m ; DV 10 ; pv 55 ; Nbre AT 1 ; D 5-10 (1d6+4) ; AL CM ; AS réussie absorbe 2 niveaux, voir p.3 pour autres capacités.

Rencontres dans le Château de Ravenloft

Cour de Ravenloft

Utiliser le Plan 2 pour K1-K6

K1. La Cour de devant

Si le groupe n'a pas encore pénétré dans le donjon (n'importe quelle pièce, K7-K88), lisez la description de l'encadré suivant à haute voix aux joueurs. Le pont-levis est baissé et la herse relevée. Si le groupe a déjà pénétré dans le donjon, le pont-levis est levé et la herse baissée.

> Une brume épaisse et glacée tourbillonne dans la cour enténébrée. Des éclairs sporadiques transpercent les nuages furieux. Le tonnerre résonne. Un léger crachin se met à tomber. Devant vous, des flammes de torches vacillent dans le vent de part et d'autre des grandes portes ouvertes de la forteresse qui déversent dans la cour une lumière chaude. Les vantaux des tours du corps de garde de l'entrée du tunnel sont fermés à cause de la pluie. Les tours sombres de la forteresse s'élèvent dans les brumes. Des lueurs vacillantes proviennent d'une petite tour ronde du côté sud-est de la forteresse.

Les grandes portes ouvertes mènent à la salle K7. De hauts murs de pierre encerclent la cour.

Les huis des tours du corps de garde sont fermés à clé. Les personnages qui entrent dans un de ces tourelleaux se retrouvent sur un sol en pierre, avec une tour creuse qui s'élève vers le ciel au-dessus d'eux. Le mécanisme qui permet de lever et de baisser le pont-levis et la herse occupe les deux tours. Le loquet qui déclenche le mécanisme dans chaque tour est activé par un mot de commande que Strahd est seul à connaître. Ni le pont-levis, ni la herse ne bougeront tant que les loquets n'auront pas été activés (soit par le mot de commande secret, soit par une *dissipation de la magie*).

K2. Le Portail de la Cour Centrale

> Un mur massif unit les remparts du château au donjon. Un portail unique, de 6 mètres de large, permet de franchir ce mur de raccord, mais il est fermé par une herse rouillée.

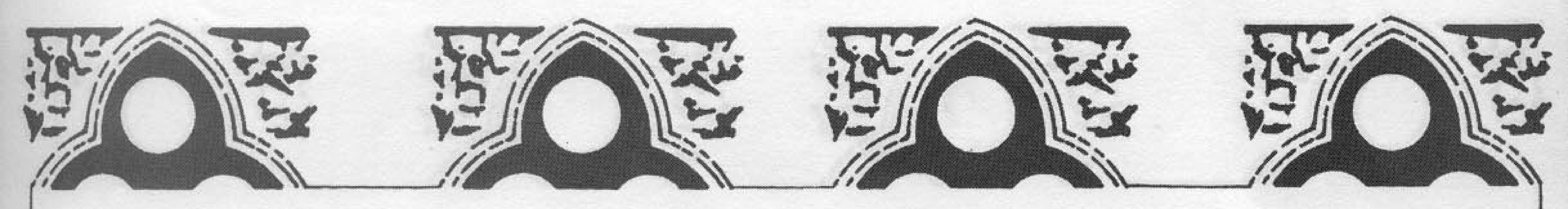
La herse n'est pas verrouillée et pourra être soulevée si les personnages dont le total des forces dépasse 10 s'y emploient pendant 1 round. On la tient relevée sans peine, mais elle retombera sitôt lâchée.

K3. La Cour des Serviteurs

La petite porte du donjon s'ouvre comme une porte ordinaire. Elle donne dans la pièce K23.

K4. Le Garage de la Voiture

> La porte à deux battants s'ouvre sur une voiture noire, effilée, aux cloisons de verre et au toit de bois poli soigneusement ajustés.



K5. Le Jardin de la Chapelle

> Derrière les hautes fenêtres clouées de planches à l'arrière du donjon, un jardinet lutte pour survivre. De petites fleurs se pressent tristement les unes contre les autres, dressées vers le ciel pour combattre la pénombre.

Un grand portail de fer forgé mène au K6.

K6. Le Belvédère

> Des feuilles mortes dessinent des spirales autour de vos pieds, tourbillonnant et ondoyant par dessus la balustrade. Les nuages noirs qui roulent dans le ciel laissent tomber un crachin incessant. En regardant par-dessus le bord d'un mur bas en pierre, vous constatez que vous vous trouvez sur une construction qui dépasse d'au moins 6 mètres de la paroi de la falaise. Le bourg de Barovia, gris et maussade, s'étend 300 mètres plus bas. Un ensemble de fenêtres maculées de saleté s'ouvrent dans la paroi de la falaise, 33 mètres sous la plate-forme.

Les personnages qui veulent essayer d'entrer par les fenêtres doivent d'abord les atteindre. Pour ce faire, il leur faut trouver un moyen sûr de descendre de 33 mètres tout en avançant de 6 mètres sous la plate-forme. Les malchanceux plongent de 300 mètres jusqu'à la base rocheuse du Pilier de Ravenloft.

Rez-de-chaussée

Utiliser le Plan 3 pour K7-K24.

K7. L'Entrée

> Les portes ornementées massives béent, grandes ouvertes. Des torches vacillantes jettent de faibles éclats d'une lumière jaune depuis l'entrée. Six mètres à l'intérieur du château, une deuxième double porte s'ouvre soudain sans effort et la musique d'un orgue s'en déverse. Au-dessus de vous, dans l'entrée, quatre statues de dragons vous contemplent. Leurs yeux clignent dans la lueur des torches.

Si les PJ pénètrent dans cette pièce par les portes ouest, les dragons n'attaqueront pas. Si quelqu'un, à l'exception de Strahd, y pénètre par les portes est, les dragons reviennent à la vie, se laissent tomber au sol, sifflants et crachants, et attaquent. Ces petits dragons laissent les aventuriers entrer dans le château, mais pas en sortir. Sitôt la pièce vide, les dragons retournent sur leurs perchoirs et redeviennent pierre. Ils ne quittent jamais cette pièce.

4 dragons rouges : CA -1 ; DE 27m/72m ; DV 9 ; pv 18, 18, 18, 18 ; Nbre AT 3 ; D 1-8/1-8/3-30 ; AL CM.

K8. L'Entrée d'Apparat

Utilisez la description dans l'encadré suivant si les PJ entrent dans cette pièce pour la première fois.

> Dans cette grande salle, éclairée par des torches qui vacillent sur leurs supports de bronze, des toiles d'araignées pendent des colonnes couvertes de poussière. La poussière et les toiles d'araignée jettent d'étranges ombres mobiles sur le visage des gargouilles de pierre accroupies, immobiles, sur le rebord du plafond en dôme. Les fresques du plafond, craquelées et passées, sont recouvertes de siècles de poussière. A l'est, vous voyez deux portes de bronze, fermées. Au nord, un large escalier monte vers les ténèbres. Cependant, les tonalités mornes et majestueuses d'un orgue flottent vers vous depuis un vestibule éclairé, au sud.

Une fois que les PJ ont quitté cette pièce, les gargouilles attaquent tout personnage qui y revient. En cas d'attaque, elles piquent pour combattre et les turbulences de leurs ailes éteignent les torches sur leurs supports.

8 gargouilles : CA 5 ; DE 27m/45m ; DV 4+4 ; pv 31,27,26,23, 22, 18, 12, 10 ; Nbre AT 4 ; D 1-3/1-3/1-6/1-4 ; AL CM.

K9. La Salle d'Hôtes

Si les PJ pénètrent dans cette salle pour la première fois, utilisez le premier encadré. S'ils y sont déjà venus, utilisez le deuxième encadré.

> Des torches vacillent contre les murs de cette salle voûtée. A l'est, un vestibule sombre et peu engageant se perd dans les ténèbres. Près de cette ouverture, une armure complète, huilée, luisante, est debout, bien en vue, dans une alcôve peu profonde. A l'ouest, une large porte à deux battants entrouverte laisse échapper un rai de lumière éclatant. Des accords d'orgue issus de derrière cette porte déversent dans la salle leur mélodie qui évoque la puissance et la défaite.

> Le vestibule est plongé dans l'obscurité. Une porte à deux battants s'ouvre à l'ouest. A l'est, un corridor voûté en pierre maçonnée est éclairé par la lumière qui provient des escaliers en colimaçon à présent visibles à une vingtaine de mètres. La lumière provient du haut de l'escalier. L'escalier poursuit sa descente dans d'affreuses ténèbres. Près de l'arche qui mène aux escaliers, une armure complète est debout dans une alcôve peu profonde ; une ombre noire tombe sur son heaume.

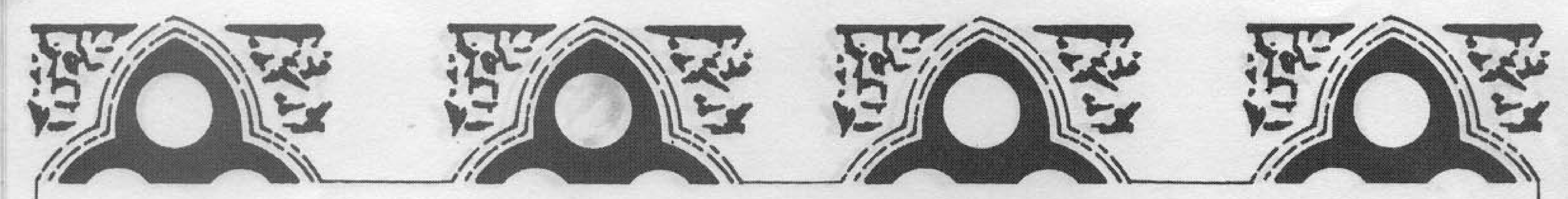
L'armure décrite est une simple armure de plaques bien entretenue. Il y a 40% de chances qu'elle aille à un membre humain du groupe.

K10. La Salle de Banquet

Si c'est la première fois que le groupe y entre, utilisez le premier encadré. Si le groupe est déjà passé par là, utilisez le deuxième encadré.

> C'est une magnifique salle carrée de 12 mètres de côté, qu'illuminent trois massifs chandeliers de cristal. Les piliers de pierre qui soutiennent le plafond s'adossent à des murs de marbre d'un blanc terne. Au milieu de la pièce, une longue et lourde table est recouverte par une belle nappe de satin blanc. La table croule sous le poids de mets délicats de toutes sortes : animal rôti arrosé d'une sauce appétissante, tubercules et herbes de toutes saveurs, fruits et légumes d'une douceur exquise. Le couvert est mis pour chacun d'entre vous dans une vaisselle délicate de porcelaine et d'argent. Chaque couvert comporte aussi un gobelet de cristal rempli d'un liquide ambré dont le parfum délicat met vos sens au supplice. Au milieu du mur opposé, le mur ouest, entre de longs miroirs qui vont du sol au plafond, se dresse un orgue gigantesque. Ses tuyaux font retentir une mélodie orageuse qui évoque à la fois grandeur et désespoir. Assis devant le clavier, le dos tourné, une silhouette vêtue d'une cape martèle les touches dans une extase frénétique. Soudain, elle s'immobilise et un silence profond s'abat sur la salle de banquet. La silhouette se tourne lentement vers vous.

La première fois que les PJ entrent dans la pièce, la silhouette les accueille et les invite à dîner. La silhouette est une illusion de Strahd créée grâce aux miroirs de la salle. Strahd lui-même est ailleurs. *On peut voir la silhouette dans les miroirs.* Elle converse avec les PJ pendant 3 rounds, sans jamais quitter le tabouret de l'orgue. Les 3 rounds écoulés, ou en cas d'attaque, l'illusion disparaît avec un rire moqueur.



Au moment où elle s'efface, un vent féroce qui glace jusqu'aux os se lève et rugit dans la salle, éteignant toutes les lumières non-magiques. Les PJ entendent le grincement de gonds anciens et le bruit sourd de nombreuses portes massives qui se referment, l'une après l'autre, dans le lointain. Ils entendent aussi la herse tomber et la plainte lasse du pont-levis qui se relève. Une fois terminée votre description sonore, utilisez l'encadré suivant.

La vaste pièce est sombre. Un vent souffle à ses confins. Le cristal chante dans l'obscurité tandis que les grands chandeliers frissonnent dans le vent. Le fumet délicat des mets flotte dans la salle enténébrée.

Derrière l'orgue, un passage secret mène en K11.

K11. Le Poste Sud des Archers

Un corridor voûté se dirige vers le sud. Il y a plusieurs miroirs dans cette pièce. Une grande silhouette sombre dans une cape bouffante flotte au milieu de la pièce. Dans les murs nord et ouest il y a de vieilles archères murées.

C'est la pièce depuis laquelle on contrôle l'illusion de Strahd en K10. La silhouette qui flotte est en fait un mannequin pendu au plafond par des cordes noires.

K12. Le Poste de la Tourelle

Un haut plafond en dôme couronne la pièce de 9 mètres de diamètre qui s'ouvre devant vous. Des fresques effacées par les ans adornent le plafond, mais il vous est impossible de discerner ce qu'elles représentent. Des archères hautes et étroites donnent sur la cour en contrebas.

Les archères font 75 centimètres de haut et 12 centimètres de large.

K13. Le Couloir d'Accès au Poste de la Tourelle

Ce long corridor étroit qui court vers l'ouest et vers l'est est rempli de toiles d'araignées qui bloquent la vue au-delà de quelques mètres.

K14. Le Vestibule de la Foi

Ce long vestibule poussiéreux mène vers l'est en plein coeur de Ravenloft. Des statues le bordent de part et d'autre ; elles paraissent vous suivre des yeux à votre passage.

Les statues sont inoffensives. Leurs yeux qui suivent les visiteurs sont une simple illusion d'optique.

K15. La Chapelle de Ravenloft

La lumière colorée tamisée qui filtre des vitraux brisés et partiellement murés éclaire l'antique chapelle de Ravenloft. Sièges et bancs d'église jonchent le sol dans un désordre effroyable, couverts de siècles de poussière. Passé ces décombres, éclairé par un rai de lumière éclatant, un autel se dresse sur une plate-forme. La lumière tombe droit sur une statuette. Une forme humaine est étalée sur l'autel. On dirait que rien n'est venu troubler cette pièce depuis des siècles et que rien ne le pourrait.

La statuette, c'est l'*Icône de Ravenloft*. La forme humaine est tout ce qu'il reste d'un puissant clerc mauvais qui voulait s'emparer de l'*Icône de Ravenloft*. Reportez-vous à votre Tarot de Ravenloft pour une rencontre éventuelle ou la présence d'un autre trésor dans la pièce.

L'*Icône de Ravenloft* est un artefact sacré loyal bon d'une puissance formidable. Elle octroie un bonus de +4 pour repousser n'importe quel mort-vivant et redonne 6-21 (3d6+3) points de vie une fois par jour lorsqu'elle est utilisée par un clerc d'alignement bon. L'*icône* est une petite sculpture de l'argent le plus pur. Elle fait 30 centimètres de haut et 15 de large.

Le plafond de cette pièce et le balcon qui surplombe le mur ouest ne sont pas visibles du sol sans des torches supplémentaires. Si les PJ éclairent la pièce, ils distinguent les silhouettes assises sur le balcon de la salle K28.

K16. Les Alcôves Nord de la Chapelle

Cette pièce voûtée donne sur la grande salle à l'est et sur un escalier qui monte à l'ouest. Les alcôves des murs nord et sud donnent aussi sur la salle. Dans les sombres confins des alcôves, des silhouettes de 2m 40 sont tapies dans l'ombre. Leurs formes de pierre exhibent des bras et des jambes très musculeux. Une ombre noire dissimule leurs traits.

Les statues sont inoffensives. L'escalier est le K29 et la grande salle est la chapelle K15.

K17. Les Alcôves Sud de la Chapelle

Cette pièce voûtée donne sur la grande salle à l'est et sur un escalier en colimaçon qui s'élève à l'ouest. Les alcôves des murs nord et sud donnent aussi sur la salle. Des silhouettes de 2m 40 se tapissent dans les sombres confins des deux alcôves. Leurs bras de pierre musclés brandissent des épées étincelantes. Des ombres noires dissimulent leurs traits.

Les statues sont inoffensives. L'escalier est le K18.

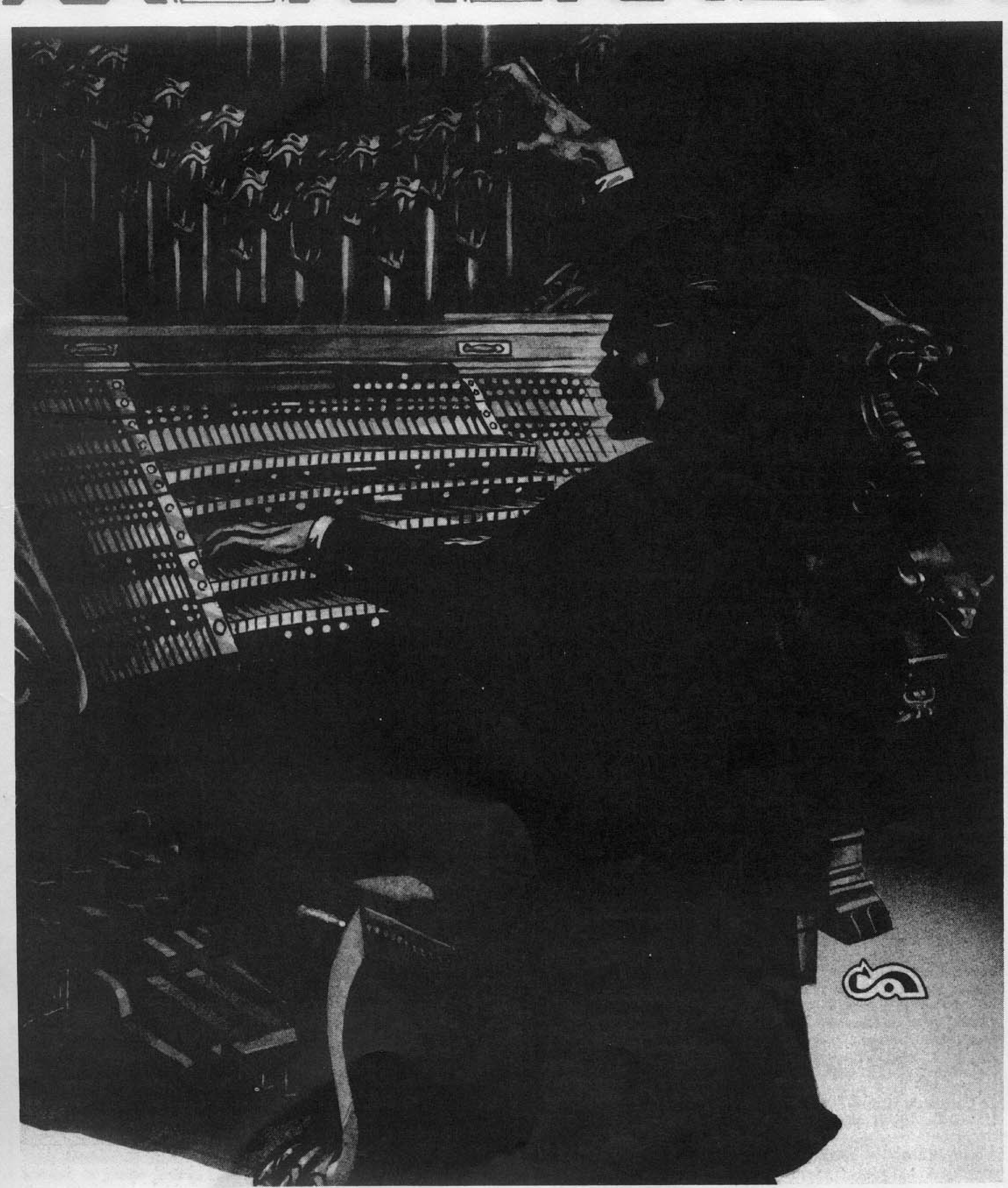
K18. L'Escalier de la Haute Tour

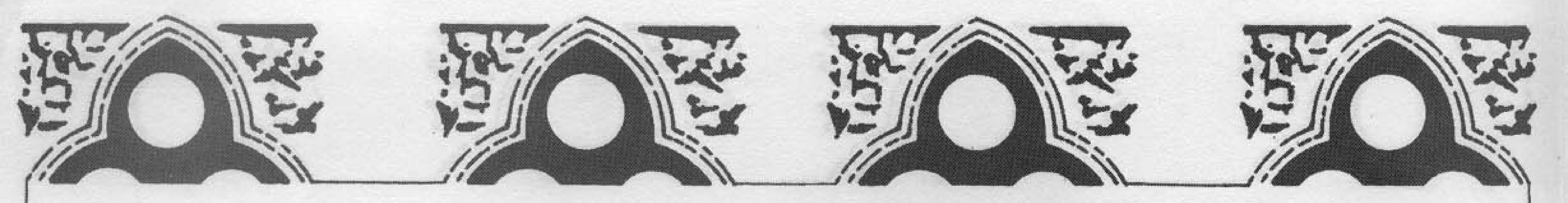
Les larges degrés de cet escalier s'enroulent autour d'un pilier central de 6 mètres de diamètre. L'escalier est encombré de toiles d'araignée qui rendent difficile de voir même le plafond. Les poutres massives au-dessus de vos têtes fléchissent sous le poids des siècles.

L'escalier débute en K84 et s'enroule autour d'un puits central jusqu'en-dessous de K17. Une étroite brêche dans le mur extérieur permet d'accéder en K63. Juste au-dessous de K17, un solide mur de maçonnerie bouche complètement l'escalier. Une petite fissure dans la maçonnerie peut laisser passer du gaz d'un côté du mur à l'autre. Une fois cet obstacle franchi, l'escalier continue de K17 jusqu'en K59 sur une hauteur de 90 mètres. Le puits qu'entourent ces marches, K18a, monte de K84 en K59 sans orifices ni obstacles. Une solide paroi sépare l'escalier du puits.

K18a. Le Puits de la Haute Tour

Un puits en pierre, très sombre, s'étend devant vous plus loin que vous ne pouvez voir. Un vent violent secoue les toiles d'araignée qui remplissent le puits.





Ce puits commence en K84 et s'élève tout droit jusqu'au donjon en K59. Une solide paroi sépare le puits de l'escalier qui l'entoure, le K18. Le puits mesure 117 mètres de haut. Dedans, le vent souffle de haut en bas. Quiconque tombe en bas du puits depuis K59 subit 20d6 points de dégâts.

K19. Le Grand Palier

Des degrés massifs s'élèvent jusqu'à un palier de 12 mètres de long sur 6 mètres de large. Des arches de pierre soutiennent un plafond couvert de fresques, à 6 mètres de hauteur. Les contours passés des fresques dépeignent la montagne de pierre au sommet de laquelle se dresse Ravenloft, conquise par des hommes d'armes montés à cheval. Les visages des personnages des fresques sont grattés au-delà de toute possibilité d'identification. Dans l'air flottent des nuages de poussière qui rendent difficile de distinguer les détails. Il y a un escalier de part et d'autre du mur sud large de six mètres. Il y a deux alcôves entre les escaliers. La lumière qui filtre à travers la poussière montre deux armures complètes, une dans chaque alcôve, couvertes de taches sombres. Chaque armure tient une masse sculptée à l'image d'une tête de dragon. Les mots gravés sur les arches qui surplombent les alcôves sont grattés.

Les deux escaliers mènent en K25. Les degrés massifs descendent en K8. Quiconque passe devant les alcôves réveille les armures.

Elles sont reliées à un dispositif mécanique activé par des plaques à pression disposées devant les alcôves. Il y a 60% de chances qu'un poids supérieur à 400 po (20kg) active le piège. Ceci fait, une des armures bondit en avant, battant des bras et jouant de la masse. Elle touche et fait 1-6 points de dégats si le résultat du d20 est supérieur ou égal à 16. Après avoir bondi elle se retire, pour bondir de nouveau si le poids pèse encore sur la plaque. Le dispositif est purement mécanique et se comporte un peu comme une marionnette. Cette petite plaisanterie est destinée davantage à effrayer qu'à faire de véritables dégats.

K20. La Salle d'Honneur de la Tour

Devant vous, un sol de mosaïque se perd dans l'obscurité. Une grande tour, déserte, se dresse au-dessus de vous. Vous n'y voyez pas à plus de quelques mètres, mais vous vous sentez pourtant oppressés par sa masse glaciale. Un escalier en colimaçon s'élève lentement dans les ténèbres qui noient la cage d'escalier béante. Au milieu de la pièce, une autre volée de marches descend.

L'escalier au centre de la pièce descend au vestibule K27. Si les personnages posent le pied sur l'escalier en colimaçon, ils réveillent le Gardien du Malheur qui restera actif pendant 12 heures. L'escalier en colimaçon débute sur la Carte 3, dépasse le K13 sur la Carte 4, le K46 sur la Carte 5, pour finir en K60 sur la Carte 9.

Le Gardien du Malheur, c'est cette tour ; oui, la tour, y compris l'escalier central, est vivante ! Le coeur du Gardien est suspendu au sommet de la tour. Il y a 10 hallebardes accrochées aux murs de la tour le long de l'escalier en colimaçon. Le Gardien les utilise pour attaquer les personnages. La tour elle-même tremble et tangue : tous les personnages présents sur les marches doivent tirer un jet sous leur dextérité à chaque round ; en cas d'échec, ils s'écrasent au sol. Les personnages peuvent ramper sur les marches au quart de leur vitesse de déplacement normale sans avoir à tirer de jet de dextérité. Seuls des coups sur le coeur battant en haut de la tour peuvent endommager le Gardien.

Le Gardien du Malheur : CA 8 ; DE 0m ; DV 3 ; pv 10 ; Nbre AT 6 ; D 1-10 ; AL NM.

N'utilisez l'encadré suivant que si les PJ réveillent le Gardien du Malheur.

Comme vous prenez pied sur cet imense escalier, une lumière rougeâtre jaillit loin au-dessus de vous et se transforme en une lueur rouge terne qui se met à pulser. Vous vous apercevez maintenant de l'immensité de cette tour. L'escalier en colimaçon s'élève jusqu'au sommet, 72 mètres plus haut. Au pinacle en dôme de cette tour creuse, un coeur de verre rouge bat au rythme de la lumière. Les marches de 3 mètres de large qui s'enroulent le long des murs s'achèvent devant une porte très loin au-dessus de vos têtes. La tour creuse possède un diamètre d'environ 18 mètres à sa base, qui se rétrécit à l'approche du sommet. De grosses pierres et des flèches tombées jonchent le sol.

K20a. L'Escalier du Vestibule de la Tour

Cet escalier mène de K71 en K20.

K21. L'Escalier de la Tour Sud

Ces degrés sont éclairés par des torches vacillantes sur des supports de fer forgé. Le vent glacial qui souffle du haut de l'escalier en colimaçon paraît tuer la chaleur des torches.

Ces degrés commencent en K73 et montent en K61, K9, K30, et de K35 en K47.

K22. Le Poste des Archers

C'est ici que les archers défendaient le donjon. On aperçoit la cour du château par d'étroites archères qui s'ouvrent dans les murs.

Les archères mesurent 75 centimètres de haut sur 12 de large.

K23. L'Entrée des Serviteurs

Une pâle lueur filtre par les fenêtres poussièreuses qui s'ouvrent dans le mur est. Une longue table massive est disposée au centre de la pièce envahie de poussière. Un livre épais est posé dessus, auprès d'un encrier et d'une plume. Il y a une porte défoncée dans le mur nord. Dans le mur sud, un escalier s'enfonce dans une obscurité complète. De chaque côté de l'escalier, un squelette en armure brillante se tient dans un garde à vous penché, une hallebarde rouillée entre les mains. Il y a une porte dans le mur est près des fenêtres.

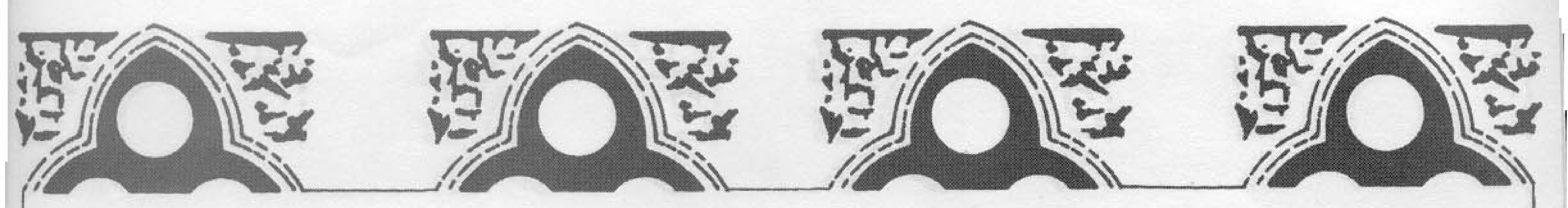
Les squelettes sont suspendus à des patères et ne menacent aucunement le groupe.
L'escalier descend en K62.

Le vieux livre est usé et son parchemin cassant, mais l'encre de l'encrier est toute fraîche. En haut de chaque page est écrit : "Veuillez s'il vous plaît signer ce registre, pour votre commodité et celle de votre parent le plus proche." Le livre est plus qu'à moitié rempli de noms, tous illisibles.

K24. Les Quartiers des Serviteurs

Meubles brisés et tissus déchirés jonchent le sol de cette pièce de 6 mètres sur 12. Un éclairage tamisé provient des fenêtres sales des murs est et nord. Un escalier branlant permet d'accéder au deuxième étage.

L'escalier monte en K34.



La Cour du Comte Utilisez le Plan 4 pour K25-K34

K25. La Salle d'Audience

La vague lumière de la cour tombe sur cette pièce en rayons déchiquetés par le verre brisé et l'encadrement en fer disloqué d'une grande fenêtre dans le mur ouest. Dans cette pièce immense, règne une obscurité glaciale et oppressante. Les murs sont drapés de centaines de toiles d'araignées lourdes de poussière qui cachent le plafond. Face à la fenêtre, une porte à double battant s'ouvre dans le mur est. Les sculptures ornementales des vantaux sont dissimulées sous une épaisse couche de poussière. Plus au sud, une porte se découpe dans le mur est. A l'extrémité sud-ouest de la salle, la plus éloignée, un trône immense, installé sur une plate-forme surélevée tourne le dos à la pièce. Des escaliers qui descendent démarrent aux deux extrémités du mur nord.

Une petite estrade se dresse au sud du trône. Un passage secret dans le mur sud mène en K13. Les escaliers du mur nord descendent en K19. Reportez-vous à votre Tarot de Ravenloft pour la possibilité de trésors ou de rencontres ici.

K26. Le Poste de Guet

Une porte massive à deux battants s'ouvre sur une section tranquille d'un sombre couloir de 3 mètres de large qui s'étend vers l'est et l'ouest. Des deux côtés du corridor, de profondes alcôves obscures se font face dans un silence de mort. A l'extrême limite de votre champ de vision, semblant flotter dans les ténèbres des alcôves, on peut distinguer des silhouettes humaines.

Les deux silhouettes sont des squelettes qui ont été suspendus là il y a fort longtemps, maintenus par une pique qui les traverse avant de se planter dans le mur. Même s'ils tiennent une lance, ils sont inoffensifs. Une porte dérobée au fond de l'acôve nord conduit en K33.

K27. La Vestibule de la Grâce

Ce couloir de six mètres de large s'étend sous une voûte plongée dans l'obscurité. Des ombres semblent danser sur ce plafond lointain. Une plainte grave, remplie de tristesse et de désespoir, s'élève et retombe au long de ce vestibule.

Les ombres sont celles que projettent les torches vacillantes des personnages ; la plainte, celle du vent. Au milieu du mur sud, un passage secret mène à la pièce K31.

K28. Le Lieu de Culte du Roi

Ce long balcon couvert de poussière surplombe une pièce jonchée de décombres. Deux immenses trônes ornementés s'y dressent, tournant le dos à la porte à deux battants rehaussée de cuivre. Ils pourraient facilement dissimuler un occupant au regard de toute personne arrivant par-derrière.

Deux zombies de Strahd occupent les trônes. Ils attaquent dès qu'un membre du groupe jette un coup d'oeil par-dessus le dossier du trône. Sinon, ils restent immobiles.

2 zombies de Strahd : CA 8 ; DE 18m ; DV 4 ; pv 12 ; Nbre AT variable ; D 1-6 ; AL NM ; AS : 5 points de dégats ou plus les démembrent, membres séparés attaquent ; repoussés comme les momies.

K29. L'Escalier qui Craque

Un escalier en bois ancien monte le long d'un puits maçonné. A chaque pas, il tremble et le bois plie, craque et gémit.

Cet escalier monte de K16 en K28. Il pourrait paraître instable mais est en fait tout à fait sûr.

K30. Le Bureau du Comptable Royal

Des rouleaux de parchemin et des grimoires poussiéreux couvrent les murs de cette pièce et jonchent le sol. Au centre de tout ce fatras, il y a un immense bureau de comptable. Une silhouette voûtée perchée sur un haut tabouret gribouille un rouleau apparemment sans fin à l'aide d'une plume d'oie sèche. D'un trou dans le mur sort une corde qui pend près de la créature.

La silhouette, c'est Lief Lipsiege, un comptable. Il est enchaîné au bureau et ne se soucie guère des personnages et de leurs buts. Il ne quittera cette pièce sous aucun prétexte. Lief tirera sur la corde s'il se sent menacé.

Lief Lipsiege, comptable humain, G-0 : CA 10 ; DE 27m ; DV 2; pv 5 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL CM.

Lief a été enrôlé de force au service de Strahd il y a des éternités de cela. Lief tient les livres de Strahd, il enregistre ses richesses et ses rapines. Il est là depuis si longtemps qu'il ne s'en souvient plus. C'est un grincheux, car le Comte refuse de lui montrer l'ensemble de ses trésors. Il sait cependant où l'un d'entre eux est caché. Si on le traite avec gentillesse, il révèlera aux PJ l'emplacement exact du Symbole Sacré de Ravenkind (voyez le chapître Grimoires et Trésors pour une description de ce symbole. Puis reportez-vous à votre tirage du Tarot de Ravenloft pour son emplacement.) Lipsiege dessinera une carte grossière pour permettre de trouver le symbole. Sa carte doit être géographiquement exacte, mais ne doit pas indiquer les pièges ou autres dangers qui pourraient jalonner le chemin. Lief ne connaît pas nécessairement le trajet le plus court pour y parvenir.

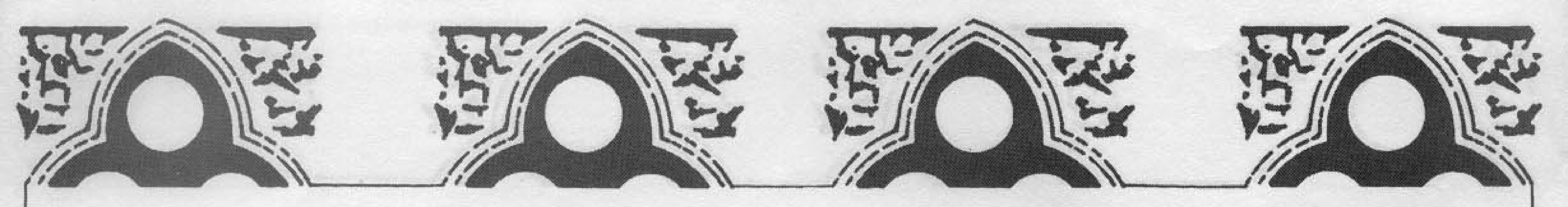
Si la corde est tirée, un gong formidable résonne. En l'espace d'1-10 minutes, un monstre de la Table 6 apparaît et attaque les PJ. Traitez-le comme une rencontre aléatoire normale.

Eparpillés dans la pièce sous les papiers, on trouve 20.000 pc ; 1000 po ; 500 pp ; et 100 ouvrages de référence sur les procédures comptables, d'une valeur de 10 po chacun.

K31. Le Mécanisme du Piège

Lorsque vous pénétrez dans la pièce, un arôme de graisse et de bois bien huilés emplit vos narines. Elle regorge de mécanismes complexes. D'étroits passages s'ouvrent entre les rouages et les poulies. Derrière toute cette machinerie, un puits froid s'élève des ténèbres et se prolonge hors de la pièce.

Cette machinerie élève un compartiment en pierre depuis K61 en passant dans cette pièce, K31, dans le K31b, et jusqu'en K47. Le fond du puits se trouve 27 mètres plus bas.



Il y 40% de chances qu'un personnage qui essaye d'activer le mécanisme y parvienne. Ceci fait, rouages, cordes et poulies démarrent toutes en même temps. Bien entretenu, le mécanisme fonctionne sans trop de bruit. Quand le piège opère, un compartiment de 3 mètres de large, en pierre, s'élève au-delà de K31. Il y a un passage secret en haut du compartiment. Toute personne présente en haut du compartiment tandis que celui-ci gravit le puits sera écrasée au sommet du puits en un round, et subira 3-30 (3d10) points de dégâts.

K31a. Le Puits du Piège

Ce puits profond sent le bois bien huilé. Il y a une grande poulie en bois sur le mur est, et une autre sur le mur ouest.

Le puits fait 70 mètres de profondeur à partir du sommet. Quand le piège opère, la poulie tourne et élève un compartiment en pierre de K61 en K47 en passant par K31 et, par une trappe, K31b.

K31b. Accès au Piège

C'est un couloir étroit long de 3 mètres entre le puits K31a, et un passage secret qui conduit en K39. Le fond du puits se trouve 39 mètres plus bas.

K32. Vestibule de la Vierge

Des dentelles sales et jaunies sont pendues en bon ordre à huit lits à baldaquin. La souple silhouette d'une femme seule parcourt la pièce, époussetant les meubles.

La vierge, Helga, est un vampire qui n'attaquera les PJ que si elle a l'occasion de le faire sans s'opposer au groupe entier. Elle attaque également si elle en reçoit l'ordre de Strahd.

Helga, vampire : CA 1 ; DE 36m/54m ; DV 8+3 ; pv 36 ; Nbre AT 1 ; D 5-10 (1d6+4) + absorbe 2 niveaux ; AL CM ; DS arme +1 ou plus pour toucher.

Helga se joindra au groupe si on le lui propose. Elle se prétend la fille d'un villageois, forcée d'entrer au service du cruel Strahd. Elle se prosternera, si nécessaire, pour supplier qu'on la sauve de cet endroit affreux. Elle jouera son rôle de jeune femme innocente jusqu'au bout, et ne révèlera sa férocité de vampire que lorsqu'elle attaquera.
C'est en fait la fille d'un villageois qui a choisi de vivre une existence maudite auprès de Strahd.

K33. L'Escalier des Appartements Royaux

Ce vestibule et cet escalier mènent de K26 et K32 en K45.

K34. L'Etage Supérieur des Serviteurs

Le plancher, au milieu de la pièce, est affaissé. Des fenêtres sales ne laissent entrer qu'une faible lumière. Des cadres de lit brisés jonchent le sol.

Un passage secret à l'extrémité ouest du mur sud mène à une échelle. L'échelle, haute de 6 mètres, conduit à un passage secret qui donne dans l'escalier K23. Le gardien de l'escalier s'éveille sitôt que les PJ franchissent le passage.

Chambres des Pleurs

Utilisez le Plan 5 pour K35-K46

K35. Les Gardiens Qui Font Face

Une porte d'acier aux gravures délicates ferme l'extrémité ouest de ce sombre vestibule. Des détails complexes se détachent encore sur le panneau. La porte semble presque irradier une lumière propre, laissée intacte par le passage du temps. Cependant, de chaque côté, s'ouvre une alcôve emplie de ténèbres qui font honte à la nuit. Dans chacune d'elle se dresse une silhouette semblable à une ombre, aussi tranquille que les falaises de Balinok.

Les silhouettes sont des âmes en peine qui attaqueront quiconque essaiera de passer par ce vestibule.

2 âmes en peine : CA 4 ; DE 36m/72m ; DV 5+3 ; pv 22, 20 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 + absorbe 1 niveau ; AL LM.

K36. La Salle à Manger du Comte

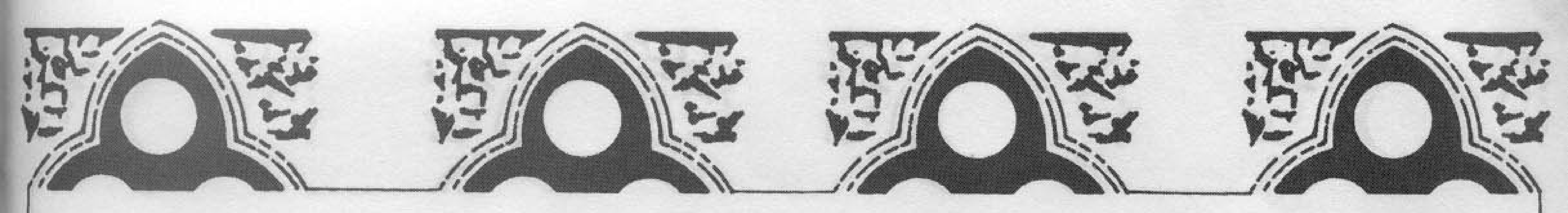
La poussière envahit vos poumons. Une odeur de moisi, celle de la mort et de la pourriture, vous environne. Devant vous, une longue table en bois poli recouverte d'un manteau de poussière porte, sur une nappe pourrissante, des assiettes de porcelaine et des couverts en argent ternis. Au milieu de la table, une énorme pièce montée penche fortement de côté. Le temps a verdi son glaçage jadis blanc et des toiles d'araignée l'habillent telle une dentelle poussiéreuse. Une poupée solitaire à l'image d'une femme aux beaux atours orne le sommet du gâteau sous d'épaisses couches de poussière. De lourds rideaux dissimulent une fenêtre dans le mur sud.

Des portes en bois s'ouvrent dans les murs nord et ouest et une porte d'acier ornementée dans le mur est. La poupée qui figurait le marié a été jetée à terre ; les PJ la découvriront s'ils fouillent la couche de poussière qui recouvre le sol.

K37. L'étude

L'ardent brasier qui flambe dans l'âtre illumine la pièce de vagues de lumière rouges et ambrées. Des livres et des grimoires antiques couvrent les murs ; on a pris grand soin d'huiler leurs couvertures de cuir afin de les préserver. Ici, tout est en ordre. Le sol en pierre est caché par un luxueux et profond tapis à motifs. Une longue table basse posée au milieu de la pièce, luit, cirée et polie comme un miroir. Même le tisonier placé à côté de la cheminée a été astiqué. D'immenses divans et canapés rembourrés sont disposés tout autour de la pièce. Deux fauteuils luxueux font face au foyer. Un gigantesque tableau dans un cadre doré massif est accroché sur le manteau de la cheminée. Les vagues de lumière font ressortir les détails du portrait. La fille du bourgmestre, Ireena Kolyana, en est la réplique vivante. Bien que la peinture date visiblement de plusieurs siècles, la ressemblance est hallucinante.

Deux portes distinctes s'ouvrent dans le mur nord. Il y a une autre porte dans le mur sud et un porte à deux battants dans le mur ouest. On ouvre un passage secret dans le foyer en soulevant le tisonnier. Notez que les personnages doivent éteindre le feu avant de franchir ce passage, ou bien ils subiront 1-6 points de dégâts par round passé dans le brasier. Reportez-vous à votre tirage du Tarot de Ravenloft pour les possibilités de trésors et de rencontres.



K38. Le Faux Trésor

> Cette pièce enfumée se trouve derrière la cheminée. A travers la fumée luisent des pièces d'or, d'argent et de cuivre éparpillées autour d'un coffre fermé. Les ferrures du coffre témoignent du grand art qui a présidé à son assemblage. Deux supports de torches sont accrochés au mur est. Celui qui est placé le plus au sud porte une torche au manche métallique ornementé. L'autre est vide. Le squelette d'un homme revêtu d'une armure de plaques est appuyé contre le mur sud. Sa main droite est refermée sur sa gorge tandis que sa main gauche étreint la torche jumelle qui manque dans le support.

Il y a 50 po, 100 pa et 2000 pc éparpillées autour du coffre piégé. Le coffre n'est pas fermé à clef. Il s'ouvre facilement et projette un nuage de gaz soporifique qui endort les personnages pour 1-4 heures. Pour éviter cet embarras, les personnages doivent réussir leur jet de protection contre le poison avec un malus de -4. Si tous les personnages s'endorment, ils se réveillent sains et saufs 4 heures plus tard dans la pièce K50. Si l'un d'eux reste éveillé, il ne se passe rien de plus.

Si on ôte la torche de la main du mort et qu'on la replace sur son support, un passage secret au nord du mur est s'ouvre sur la pièce K39. Retirer la torche de son support refermera le passage. Une bonne tactique pour un monstre errant qui rencontrerait les personnages en K39 serait d'ôter la torche de la pièce K38, ce qui aurait pour effet de piéger les personnages en K39.

K39. La Salle des Richesses

> Cette vieille salle croûle sous les toiles d'araignée. Leurs formes poussiéreuses dissimulent les murs et le plafond. Une unique trouée dégagée entre les toiles d'araignée conduit au centre de la pièce.

Cette salle se termine devant deux portes de bronze au dessin très ornementé. Ces portes mènent en K40. N'oubliez pas que le mécanisme qui commande l'ouverture du passage secret en K38 ne peut être actionné qu'en K38. Derrière les toiles d'araignée, dans le mur sud, un passage secret conduit en K31b.

K40. Le Beffroi

> Il y a partout des toiles d'araignée poussiéreuses qui remplissent vos narines de leur odeur de moisi et masquent la vue. De profondes flaques d'obscurité s'étendent tout autour de vous tandis que vous essayez en vain de voir par-delà les voiles tremblants. Une trouée conduit au milieu de la pièce où pend une corde.

La corde est reliée à une cloche qui se trouve 15 mètres plus haut. Tirer la corde ou essayer d'y grimper produit un énorme "GONG" qui résonne longuement. A ce bruit, cinq araignées géantes se laissent tomber de leurs toiles et attaquent. Elles n'attaquent qu'en réponse à une attaque ou si la cloche sonne. Derrière les toiles d'araignée, à l'ouest du mur nord, un passage secret mène en K41.

5 araignées géantes : CA 4 ; DE 9m/36m ; DV 4+4 ; pv 24, 22, 22, 17, 12 ; Nbre AT 1 ; D 2-8 (2d4) + poison ; AL CM.

K41. Le Trésor

> Les richesses pillées par la horde secrète de Strahd sont devant vous.

Il y a dans cette pièce les trésors suivants : 50.000 pc ; 10.000 pa ; 10.000 po ; 1000 pp ; 15 gemmes de 100 po ; 10 joyaux de 1000 po ; une épée magique (qui brille, +2) ; et 3 masses (+3 toutes les trois). Reportez-vous à votre tirage du Tarot de Ravenloft pour les possibilités de trésors et de rencontres.

K42. La Chambre à Coucher

> De doux parfums émanent de cette pièce à l'éclairage délicat. De lourdes tentures rouges qui pendent du plafond, six mètres plus haut, masquent les fenêtres du mur ouest. Leurs glands dorés brillent à la lueur de trois candélabres posés sur de petites tables réparties dans la pièce. Les bougies, hautes et blanches, brûlent d'une flamme droite, éclatante. Un grand lit dont le baldaquin s'orne de rideaux de soie, est adossé au mur nord. Une femme vêtue d'une chemise de nuit est couchée parmi les draps et les couvertures de satin et de velours. Une de ses pantoufles menues est tombée par terre au pied du lit. Un grand "Z" est gravé dans le ciel du lit avec beaucoup d'habileté et de soin.

Des portes à deux battants permettent de quitter la pièce par le sud et l'est. La personne couchée dans le lit est Gertrude, la fille de Marie la Folle. Elle n'a pas conscience des dangers qui la menaçent -- surtout de la part de Strahd. Couvée par sa mère toute sa vie durant, Gertrude est l'innocence même et croit que la vie n'est qu'un conte de fées. Confrontée à un choix, Gertrude prend toujours la décision la plus simpliste. Elle est naïve au point de représenter un danger pour elle-même et pour les autres. Heureusement, Strahd ne l'a pas encore mordue. Il se consacre tout entier à son complot actuel et a remis le sort de la jeune fille à plus tard.

Gertrude, Barovienne, G 0 : CA 10 ; DE 36m ; pv 4 ; Nbre AT 1;D 1-4 ; AL NB, F 8, In 8, S 4, Dx 16, Co 13, Ch 16.

K43. La Salle de Bains

> Au centre de la pièce, il y a une grande baignoire décorée en fer.

K44. La Penderie

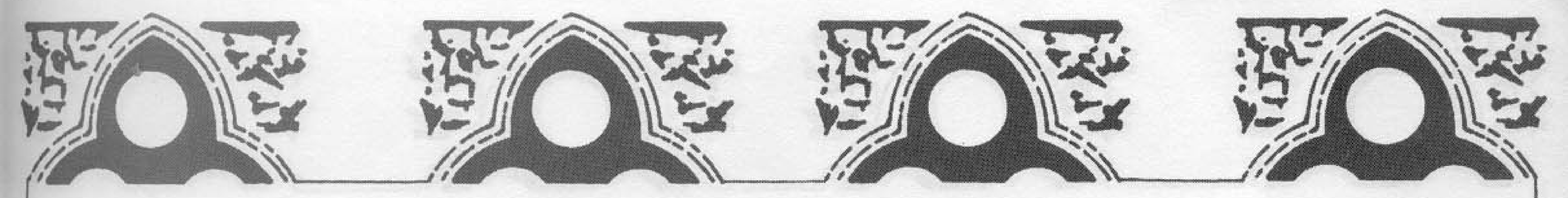
> On y trouve 28 capes et un assortiment de tenues de cérémonie noires. De lourds rideaux masquent les deux fenêtres du mur sud.

K45. Le Vestibule des Héros

> De longues plaintes graves émanent des alcôves alignées le long des murs de cet immense vestibule. Le plafond est tombé et ses décombres jonchent le sol. La charpente de Ravenloft apparaît. Les éclairs qui déchirent le ciel de temps à autre illuminent alors le vestibule. Une statue en bas-relief se dresse dans chacune des 10 alcôves. Des traits de lumière traversent le visage des statues selon des angles étranges. Un nouvel éclair accompagné d'un coup de tonnerre révèle leurs visages modelés sur ceux d'hommes et de femmes dans les affres de la terreur.

Les statues sont imprégnées de l'esprit des lointains ancêtres de Ravenloft qui pleurent la perte de sa gloire passée. Chaque esprit (un dans chacune des 10 statues)répondra à une question des PJ s'ils s'adressent à lui. Leurs réponses devront rester brèves et vagues. Il y a 20% de chances que chaque esprit donne une réponse fausse.





K46. Le Point de Vue sur la Cour

C'est un large passage qui fait le tour de la plus grande partie du château. Le crachin n'a pas cessé. Les pavés ronds de la cour brillent loin en-dessous des parapets.

Ce passage longe la façade supérieure du château. Au nord et au sud, un autre passage relie le haut d'un mur (voir K2) au rempart du château. Voir le Plan 2 pour la longueur et l'emplacement des murs du château. Toutes les fenêtres qui donnent de K46 dans le donjon sont fermées et verrouillées, mais elles seront facilement enfoncées.

Les flèches de Ravenloft

Voir la Carte 6 pour K47-K53.

K47. Le Palier

Un palier dallé de 3 mètres de large sur 10 de long vascille légèrement sous vos pas. Une rafale glacée siffle lugubrement à travers la pièce, dévalant l'escalier en colimaçon à l'extrémité nord du mur est. La rafale, qui souffle sur le palier durant un seul round, poursuit son chemin par l'escalier qui descend au sud. Une porte au vantail de planches épaisses bardées de métal s'ouvre à l'ouest. Derrière cette porte, un antique portrait surveille les alentours, ses yeux vous retournant un regard de défi.

Il y a 10% de chances de base que chaque membre du groupe voie les yeux du portrait se tourner vers lui. Le portrait n'attaque les PJ que s'ils l'attaquent ou s'ils essaient de pénétrer dans cette pièce par la porte du mur ouest. Une trappe dans le sol mène en K31a.

Le portrait attaque à l'aide de ses sorts. Leurs composants matériels sont inclus dans son cadre. Le tableau essaie de retenir les personnages devant lui jusqu'à ce que Strahd lui ordonne de les relâcher. Une fois le cadre détruit, le portrait perd tout pouvoir.

Le Portrait Gardien : CA 8 ; DE 0m ; DV 5 ; pv 15 ; Nbre AT 1 ; D 1-6 + *lévitation* et *motif hypnotique* ; AL CM.

K48. L'Escalier

Cet escalier en spirale poussiéreux monte à l'intérieur de la tour.

Cet escalier monte de K47 en K57 par K54.

K49. Le Salon

Le plafond bas, soutenu par des poutres massives, paraît vouloir écraser la pièce. Dans le mur ouest qui suit la courbure de la tour se découpent trois fenêtres à tout petits carreaux sous un treillis d'acier. Des fauteuils et des divans rembourrés sont disposés dans la pièce. Leur tissu s'est fâné au fil des ans et leurs motifs ont presque disparu. Contre le mur est, entre deux portes, il y a une bibliothèque.

Les livres ne sont d'aucun secours au groupe. Parmi les volumes que l'on peut trouver sur les étagères figurent : "L'Embaumage, L'Art Perdu", "La Vie Parmi les Morts-Vivants : Apprendre à assumer", "L'Identification des Groupes Sanguins : Manuel du Débutant" et "Maçonnerie et Menuiserie."

K50. La Chambre d'Amis

Un gigantesque lit trône au milieu de la pièce, surmonté d'un baldaquin noir rehaussé de glands d'or fin. Plusieurs divans confortables sont disposés dans la pièce. Il y a une porte renforcée dans le mur ouest et une autre, plus petite et non renforcée, dans le mur est.

Cette pièce ne présente aucun danger durant la journée. La nuit, cependant, les sorcières de K56 entrent par la porte est (après avoir attaqué au moyen d'un *sort de sommeil*) et emmènent un membre du groupe (un PNJ si possible) dans leur antre, en K56.

K51. Le Placard

Ce réduit carré de 3 mètres de côté contient des patères pour suspendre capes, manteaux et autres habits.

Il y a une trappe secrète dans le plafond, par laquelle les sorcières arrivent pour attaquer le groupe durant la nuit.

K52. La Cheminée

Une cheminée fuselée de 9 mètres de haut, qui mesure 1 mètre 50 de large à son sommet, émerge du faîte du toit en pente raide, vomissant de la fumée de sa coiffe de fer fourchue.

La cheminée aboutit, 18 mètres plus bas, dans le brasier de K37. La fumée et le feu qui emplissent le conduit infligent 1-6 points par round passé dedans. Dans le foyer, les personnages prennent les dégâts normaux de 1d6.

K53. Le toit

Le toit affaissé du donjon se précipite vers la cour 30 mètres plus bas. Les vieilles tuiles cèdent facilement sous le pas, heureuses d'être soulagées de leur fardeau pour choir dans le lointain noyé de brouillard. Chaque tuile qui tombe résonne avec un claquement sec et creux lorsqu'elle heurte le dallage de la cour.

Il y a 30% de chances par round que toute personne qui essaie de traverser ce toit commence à chuter vers le rebord. Les personnages doivent tirer des jets sous leur dextérité pour se rattraper. Les dégâts normaux de la chute sont de 10-60 points (10d6) pour ceux qui tombent et ratent leur jet sous la dextérité. Les voleurs peuvent utiliser leur faculté d'escalade, mais avec une pénalité de 10%. Le toit surplombe K46.

K54. La Chambre des Familiers

Voir la Carte 7 pour K54-K56

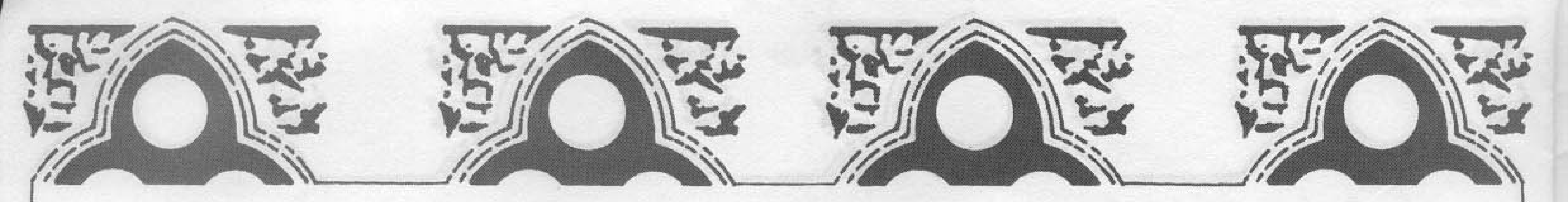
Lorsque vous pénétrez dans cette pièce, une essence maléfique vous étreint. Des amas de décombres, restes de couches déchirées et mises en pièces, jonchent cette salle de 6 mètres de côté dans un désordre total. Le plafond bas paraît vouloir vous écraser. De profondes griffures marquent le bois dur du mobilier. Elles ont aussi réduit en lambeaux les capitonnages jadis luxueux. Depuis les ombres noires parmi les décombres, trois paires d'yeux verts vous fixent du regard.

3 chats noirs familiers : CA 7 ; DE 36m ; DV 1 ; pv 4, 2, 1 ; Nbre AT 2 ; D 1-4 ; AL CM.

Ces chats sont les familiers des sorcières en K56. Si les familiers voient les PJ dans cette pièce, les sorcières sont averties de leur présence.

K55. La Salle des Composants

C'est une longue salle oppressante, au plafond bas soutenu par des poutres massives. La pièce n'est éclairée que par la lueur qui tombe de deux fenêtres à tous petits carreaux dans le mur sud. Des treillis d'aciers couvrent les deux fenêtres. Plusieurs tables sont disposées dans la pièce, mais leurs pieds supportent tout juste le poids des bocaux et des bouteilles en verre posés dessus.



Il y a une trappe secrète dans le plancher au coin nord-est de la pièce. Des PJ perspicaces pourront remarquer sur le sol, dans la poussière, une légère trace menant à la porte est du mur nord. Il semblerait que l'on ait traîné quelque chose par terre de la trappe secrète à la porte. Les bouteilles contiennent des composants dûment étiquettés utilisés en magie : "Oeil de Triton," "Poil de Chauve-Souris," "Coeurs d'Escargots" et autres "Sueur de jument." Il n'y a pas, toutefois, de potions complètes parmi les bouteilles.

K56. Le Chaudron

> Malgré les ténèbres qui règnent dans cette pièce, vous distinguez de minces volutes vertes luisantes qui émanent d'un gros chaudron noir. Soudain, des caquettements électriques retentissent et vous donnent le frisson.

7 sorcières, humaines : CA 8 ; DE 27m ; DV 2 ; pv 13, 12, 8, 8, 7, 6, 2 ; Nbre At 1 ; D 1-4 ; AL CM ; AS voir sorts ci-dessous.

Les sorcières attaquent aussitôt. Elles incantent dans cette pièce. Chaque sorcière peut jeter deux sorts.

Sorcière 1 : *mains brûlantes, charme-personnes.*
Sorcière 2 : *lumières dansantes, détection de la magie.*
Sorcière 3 : *chûte de plume, amis.*
Sorcière 4 : *fermeture, ténèbres.*
Sorcière 5 : *projectile magique, protection contre le bien.*
Sorcière 6 : *poussée, lecture de la magie.*
Sorcière 7 : *bouclier, poigne de foudre.*

Le livre de sorts des sorcières est posé, ouvert, de l'autre côté du chaudron. Le livre est maléfique et inflige 3-30 (3d10) points de dégâts à toute personne d'alignement non-mauvais qui se contente de le toucher. Le livre peut être manipulé par des personnages mauvais. Il contient tous les sorts que les sorcières connaissent (voir ci-dessus), plus les sorts *effroi*, *malédiction* et *nuage léthal*, et il vaut 42.750 po. Le livre de sorts ne pourra être découvert qu'après la destruction de toutes les sorcières.

K57. Le Pentagramme des Parapets
Voir le Plan 8 pour K57-K58

> C'est le sommet de la tour. Un océan démonté de nuages noirs roule sans répit au-dessus des sombres tours de Ravenloft. Le toit de la tour, de 18 mètres de diamètre, est cerclé de parapets brisés qui plongent dans les tourbillons de la brume. Un pont de pierre gracile enjambe la brêche qui sépare cette tour et la tour nord, 6 mètres plus loin. A l'est, la haute tour de Ravenloft se dresse tout droit vers le ciel sans, à ce niveau, présenter la moindre ouverture.

La cour se trouve 57 mètres plus bas. Toute personne qui tombe du côté est ou ouest encaisse 19-114 (19d6) points de dégâts. Le toit de la forteresse se trouve 24 mètres en-dessous de ce toit, et toute personne qui tombe du côté nord ou sud encaissera d'abord 8-48 (8d6) points de dégâts, puis devra tirer un jet sous sa dextérité et, en cas d'échec, tomber dans la cour en contrebas en encaissant 10-60 (10d6) points de dégâts supplémentaires.

K58. Le Pont

> Ce pont gracile de pierre et de maçonnerie est baigné par la brume tourbillonnante. Les pierres en sont humides et glissantes. La vieille main courante en fer a rouillé voici des lustres, laissant le pont sans balustrade.

Le pont relie K57 et K20. Voir K57 pour les dégâts relatifs aux chutes.

K59. Le Sommet de la Haute Tour
Voir le Plan 10 pour K59

> L'escalier en spirale se termine enfin par un passage d'1 mètre 50 de large qui entoure le puits central : un trou de 4 mètres 50 de diamètre qui plonge de l'étage supérieur de la tour dans les tréfonds glacés de Ravenloft. De l'air froid en sort, qui vous glace jusqu'aux os. Des archères se découpent tout au long des murs. Des poutres vieillissantes soutiennent un toit plat. Une poutre et une partie du toit sont tombées, laissant le ciel apparaître par un trou béant.

Le trou est le K18a.

K60. Le Sommet de la Tour Nord
Voir le Plan 9 pour K60

> L'escalier débouche dans une pièce brillamment éclairée, avec des menottes attachées aux murs et un lit de bois.

Reportez-vous à votre tirage du Tarot de Ravenloft pour les possibilités de trésors.

Les Celliers du Mauvais Présage
Voir le Plan 11 pour K61-K72

K61. Le couloir

> Un escalier rempli de toiles d'araignée décrit une spirale en descendant pour aboutir à l'extrémité sud de ce couloir en voûte de 3 mètres de large. Les marches continuent de s'enfoncer dans les profondeurs maudites de Ravenloft. Une porte permet de sortir par l'extrémité opposée du couloir.

Il y a un ascenseur piégé dans ce couloir, déclenché par la pression sur un panneau de sol. Il y a un passage secret dans le plafond, au-dessus de ce même panneau. On peut ouvrir le passage secret : il conduit en K31a.

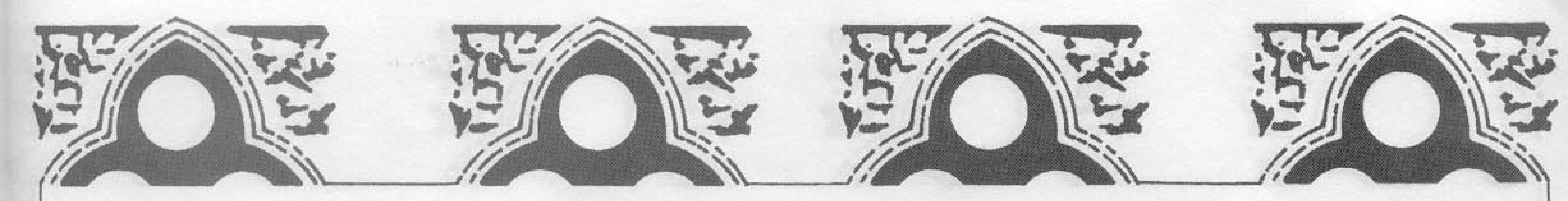
Tout ce qui pèse 400 po (20 kg) ou plus a 30% de chances de déclencher le piège. Jetez un dé pour chaque personnage lorsqu'il traverse la plaque de sol. Quand le piège fonctionne, deux herses d'acier s'abattent à la vitesse de l'éclair, fermant la section médiane du couloir. Les PJ doivent réussir un jet sous leur dextérité avec un bonus de +5 ou subir 1-8 points de dégâts sous le choc d'une herse.

Dès que les herses d'acier s'abattent, deux blocs de pierre de 3 mètres de large sur 60 centimètres d'épaisseur descendent lentement du plafond. Il leur faut 1 round complet (60 secondes) pour rejoindre le sol ; ils se mettent en place juste derrière les herses. Les blocs, qui pèsent 40 tonnes chacun, sont une force irrésistible. Les personnages pris au piège entre les deux blocs doivent jeter une sauvegarde contre le poison (gaz soporifique) avec une pénalité de -4 ; en cas d'échec, ils perdent connaissance. Ceux qui restent éveillés à l'intérieur du piège sentent le sol s'élever brusquement. Le compartiment de pierre dans lequel ils se trouvent les emmène en K47. Les personnages pris au piège et endormis fournissent à Strahd une excellente occasion pour attaquer.

Les PJ qui ont échappé au piège voient les murs de pierre s'abattre lentement autour de leurs compagnons, entendent d'affreux grincements pendant 1 round de combat, puis voient les murs et les herses se relever -- pour montrer un corridor désert.

K62. L'Office

> Il règne ici un silence de mort. Le plafond bas s'affaisse sur des poutres massives. D'épais amas de brouillard s'accrochent au sol, dissimulant tout ce qui se trouve à moins de 90 centimètres du sol. Un ombre gigantesque se projette sur le plafond tandis qu'une silhouette sombre s'avance vers vous d'un pas traînant.



A l'extrémité est du couloir, on trouve une herse rouillée, mais solide, qui mène en K63. La porte ouest à deux battants est faite de lourdes planches bardées d'acier. L'escalier à l'extrémité est du mur nord monte en K23. La silhouette qui s'approche est Cyrus Belview, qui n'attaquera pas le premier. L'éclairage de la pièce émane d'une lanterne posée par terre derrière Cyrus.

Cyrus Belview, humain, G 0 : CA 8 ; DE 36m ; DV 2 ; pv 8 ; Nbre AT 1 ; D 1-4 ; AL CN.

Le pauvre vieux Cyrus est visiblement fou. Il sert le maître depuis des temps immémoriaux et lui est dévoué corps et âme. Cyrus essaie de persuader les PJ de se "retirer dans votre chambre en la tour" (K49). Si les PJ ne s'y rendent pas, Cyrus reprend la préparation du dîner en K65. Il a tendance à glousser tout seul de temps à autre sans raison apparente. Il aime aussi raconter des mauvaises plaisanteries aux moments les plus inopportuns.

K63. La cave à vin

Des arches de pierre forment un plafond bas au-dessus d'une cave à vin. De gros tonneaux sont alignés contre les murs, leurs cercles rouillés et leur contenu depuis longtemps répandu sur le sol.

Tout à l'extrémité sud du mur ouest, une fissure de 1,5 centimètres de large sur 15 centimètres de long donne sur K18.

K64. L'Escalier des Gardes

C'est un escalier en spirale aux dalles grises et poussiéreuses.

Cet escalier démarre en K68 et monte en K46 par K13.

K65. La Cuisine

Une odeur atrôce de pourriture vous prend à la gorge lorsque vous entrez dans cette pièce pleine de vapeur. Une énorme marmite bouillonne sur un feu ronflant au milieu de la pièce ; son contenu, boueux, verdâtre, bouillonne sans fin.

Tous les personnages qui jettent un coup d'oeil dans la marmite rencontrent les zombies qui s'y trouvent. Si Cyrus Belview est là (voir ci-dessus la zone K62) quand les zombies attaquent, il attrape une énorme massue posée près de la porte et essaie de leur faire regagner la marmite à coups redoublés. Il explique qu'il n'est décidément plus le cuisinier qu'il était et que ses repas ont tendance à lui échapper, ces temps derniers.

3 zombies (normaux) : CA 8 ; DE 18m ; DV 2 ; pv 5, 4, 2 ; Nbre AT 1 ; D 1-8 ; AL N.

K66. Les Quartiers du Majordome

Cette pièce de 6 mètres de côté est encombrée par de nombreux objets qui la remplissent d'un mur à l'autre. Un petit lit affaissé est poussé contre une immense tapisserie défraîchie qui représente le château de Ravenloft et des lanternes poussiéreuses sont placées en divers endroits. De lourdes tentures précieuses sont drapées par-ci par-là. Des milliers d'objets de rebut jonchent le sol. Des amas d'épées brisées, de boucliers défoncés et de casques écrasés s'élèvent de toute part.

Cette pièce ne contient aucun objet de valeur. Si Cyrus Belview accompagne le groupe, les PJ devraient remarquer qu'il évalue leur équipement et qu'il glousse dans sa barbe. Cela fait des années qu'il ramasse l'équipement des aventuriers morts et il brûle d'envie d'accroître sa collection une fois que Strahd en aura fini avec eux.

K67. La Salle des Gardes

L'obscurité, glacée comme une suée d'hiver, vous environne. De longues tables en chêne, balafrées et martelées, sont éparpillées dans la salle comme des jouets ; leur bois a volé en éclats. Des taches sombres s'étalent sur le sol et sur les murs.

La salle mesure 9 mètres de large d'est en ouest et 18 mètres de long du nord au sud. Il y a une première porte au milieu du mur nord et une autre au milieu du mur sud. Une porte à deux battants se découpe dans le mur est.

K68. Le Passage des Gardes

Ce corridor en voûte de 3 mètres de large commence derrière une lourde porte en bois orientée au nord. Un air froid et humide souffle d'une arche dans le mur ouest.

L'arche mène en K69. La porte au nord mène en K67. Le couloir, au sud, se termine en K64.

K69. Les Quartiers des Gardes

Des lichens d'un jaune écœurant recouvrent le plafond de ce passage de 3 mètres de large qui s'étend d'est en ouest. 10 alcôves de 3 mètres de côté donnent des deux côtés de ce couloir. Des lits de camp et des hardes pourrissent dans l'ombre des alcôves. Il règne un silence de mort.

Quand les PJ sont parvenus à mi-chemin du couloir, 10 squelettes bondissent des alcôves et les attaquent.

10 squelettes : CA 7 ; DE 36m ; DV 1 ; pv 7, 7, 7, 6, 6, 5, 3, 3, 1, 1, ; Nbre At 1 ; D 1-6 ; AL N.

K70. La Salle des Gardes Royaux

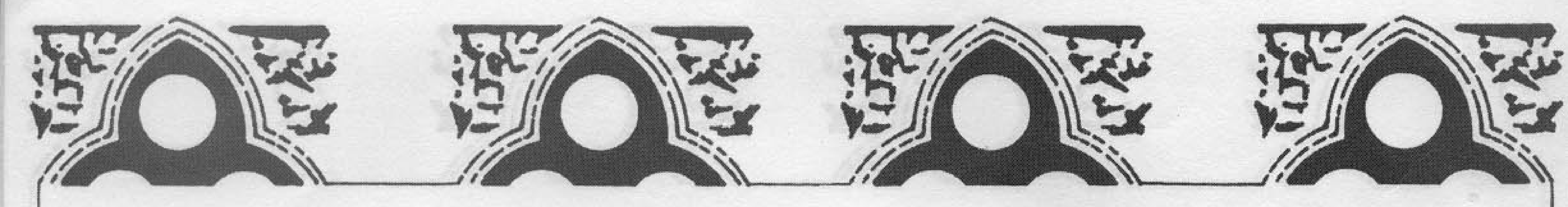
Le chaos règne dans cette pièce de 9 mètres de côté. Des meubles brisés s'amoncellent contre les murs. Des os fracassés sont éparpillés parmi des armures de plaques froissées et aplaties. Des écus et des épées saillent des murs comme s'ils avaient été plantés là avec une force incroyable. Il y a une première porte au milieu du mur nord et une autre au milieu du mur sud. Une arche sombre s'ouvre dans le mur est.

K71. Les Quartiers des Gardes Royaux

Un passage bas et obscur conduit à un escalier qui monte. Un lichen d'un jaune écœurant recouvre les murs. Il y a une petite pièce de part et d'autre de ce corridor.

K72. Le Bureau de la Vengeance

Cette pièce pleine d'ombres est dans un ordre parfait. On voit là un vieux lit de camp à la lourde couverture bordée au carré. On voit aussi une grande table, avec sa chaise, son encrier et sa plume soigneusement disposés. Des lances et des épées sont accrochées au mur en bon ordre.



Un démon des ombres vit dans cette pièce. Lorsque le groupe est entré, il surgit et se rue à l'attaque. Un passage secret à l'extrémité nord du mur est mène en K79.

1 démon de l'ombre : CA 1 ; DE 36m ; DV 7+3 ; pv 35 ; Nbre AT 3 ; D 1-8/1-6/1-6 ; AL CM ; AS +2 au toucher, peut jeter *ténèbres sur 3 mètres* et *effroi* une fois par jour ; DS encaisse la moitié des dégâts dans l'obscurité ou à la lueur d'une torche, immunisé au feu, au froid et à la foudre, repoussé comme un mort-vivant "spécial", 50% de chances de passer inaperçu.

S'il est éclairé par une torche, le démon devient CA 5, +1 au toucher seulement, et encaisse les dégâts normaux. Si un sort de lumière est jeté sur lui, le démon encaisse 1-6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, comme s'il était touché par une boule de feu. Le démon apparaît comme une forme humanoïde ténébreuse avec une fente rougeâtre à la place des yeux.

Cachots et Catacombes

Voir la Carte 12 pour K73-K88

K73. L'Entrée des Cachots

L'escalier descend dans une eau noire, stagnante, qui remplit le couloir en voûte qui s'étend devant vous. La surface de l'eau évoque un miroir obscur que seul dérange parfois le "plic" d'une goutte qui tombe du plafond. A six mètres du pied de l'escalier, de part et d'autre du couloir, des portes voûtées conduisent 60 cm plus bas. Chaque encadrement voûté est fermé par une porte en fer en partie submergée. Tout est calme, à l'exception d'un faible appel au secours qui vient de derrière la porte sud.

Le sol englouti n'est pas aussi solide qu'il peut le paraître. Un itinéraire sûr existe (voir le Diagramme A), mais le reste du plancher est recouvert par des trappes spéciales sensibles au poids. Il y a 5% de chances par 100 po (5 kg) de poids qu'une personne debout sur le faux plancher déclenche l'ouverture de la trappe. Le puits en-dessous de chaque trappe opère une téléportation activée par l'ouverture de la trappe.

Les chiffres qui figurent sur le sol dans le Diagramme A sont ceux des cellules dans lesquelles les pièges téléportent. Si un personnage déclenche un piège, ses compagnons présents dans le couloir le voient entouré d'une gerbe d'eau et d'air (l'air emprisonné dans la fosse se libère tout d'un coup quand la trappe s'ouvre.) La victime du piège disparaît. Les trappes se referment toutes seules, ne laissant derrière qu'un tourbillon qui se dissippe peu à peu. Les personnages pris au piège sont téléportés dans des cachots fermés par des barreaux de fer et dont le sol disparaît sous 1,50 m d'eau (voir zones K74 et K75). Ici, Strahd attaquera les personnages isolés si l'occasion se présente.

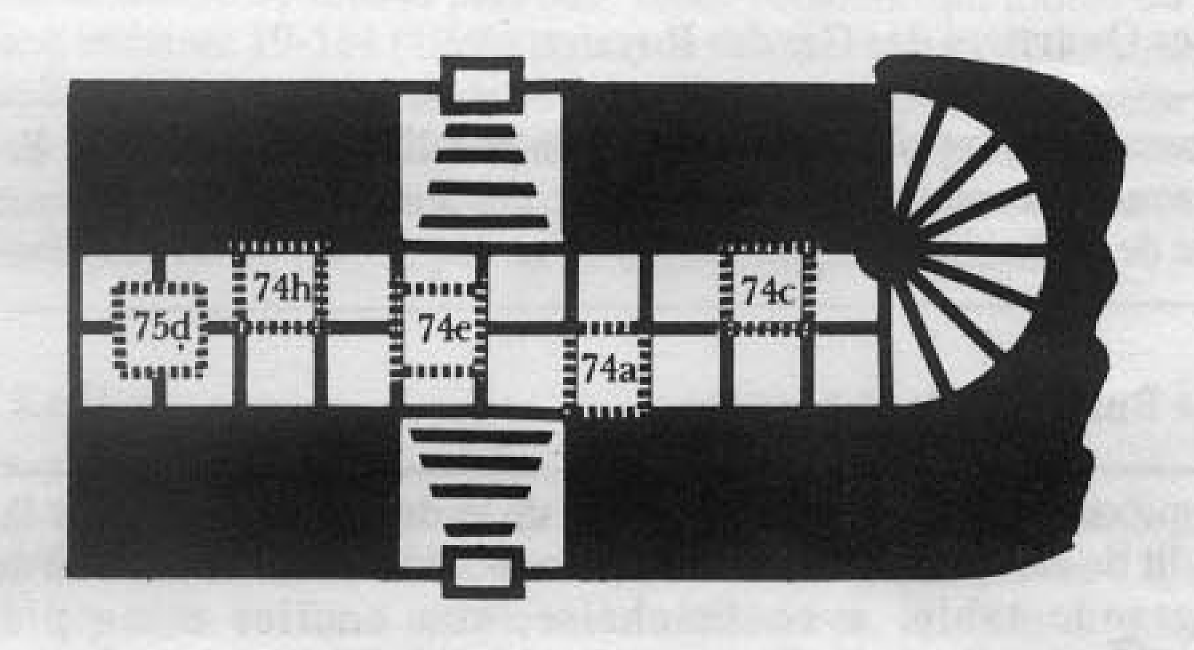


Diagramme A. Pièges en K73

K74. Les Cachots Nord

Le plafond en voûte, couvert de fungus, se trouve un mètre au-dessus de l'eau noire et stagnante qui remplit ce couloir. L'eau fait 1,50 m de profondeur. De petites cellules, dont l'entrée est fermée par des barreaux de fer, s'ouvrent de part et d'autre du couloir central. Des gouttes tombent de la végétation qui pend au plafond.

Le couloir mesure 12 m de long. Il y a une porte secrète à 1,50 m du sol dans le mur nord de la cellule "e". Elle donne sur un toboggan de marbre lisse (K82). La porte secrète ne s'ouvre que de K82.

Dans les cellules énumérées ci-dessous, de nombreux aventuriers ont, par le passé, abandonné leur or. Tous ces trésors gîsent sous l'eau.

Cellule a	6100 pe
Cellule b	5600 pe
Cellule c	600 pp
Cellule g	6900 pe
Cellule h	*épée* +2 magique (avec un halo lumineux), LB ; I 11 ; EGO 9.

K75. Les Cachots Sud

Reprendre la description en encadré de K74. Un loup-garou est tapi dans l'eau de la cellule a ; il attend. Il y a 650 pp dans la cellule b.

1 loup-garou : CA 5 ; DE 45m ; DV 4+3 ; pv 17 ; Nbre ATT 1 ; D 2-8 ; AL CM ; DS armes en argent, ou +1 ou plus pour toucher.

Le loup-garou a l'apparence d'un villageois. Il supplie les PJs de le libérer. Il a été enfermé là par Strahd car il lui a désobéi. Il tient à prouver sa valeur à son maître, aussi tâchera-t-il de se joindre au groupe et d'attaquer les PJ à la première bonne occasion.

K76. La Salle de Torture

Des formes noires basses émergent de l'eau stagnante qui croupit dans cette pièce.

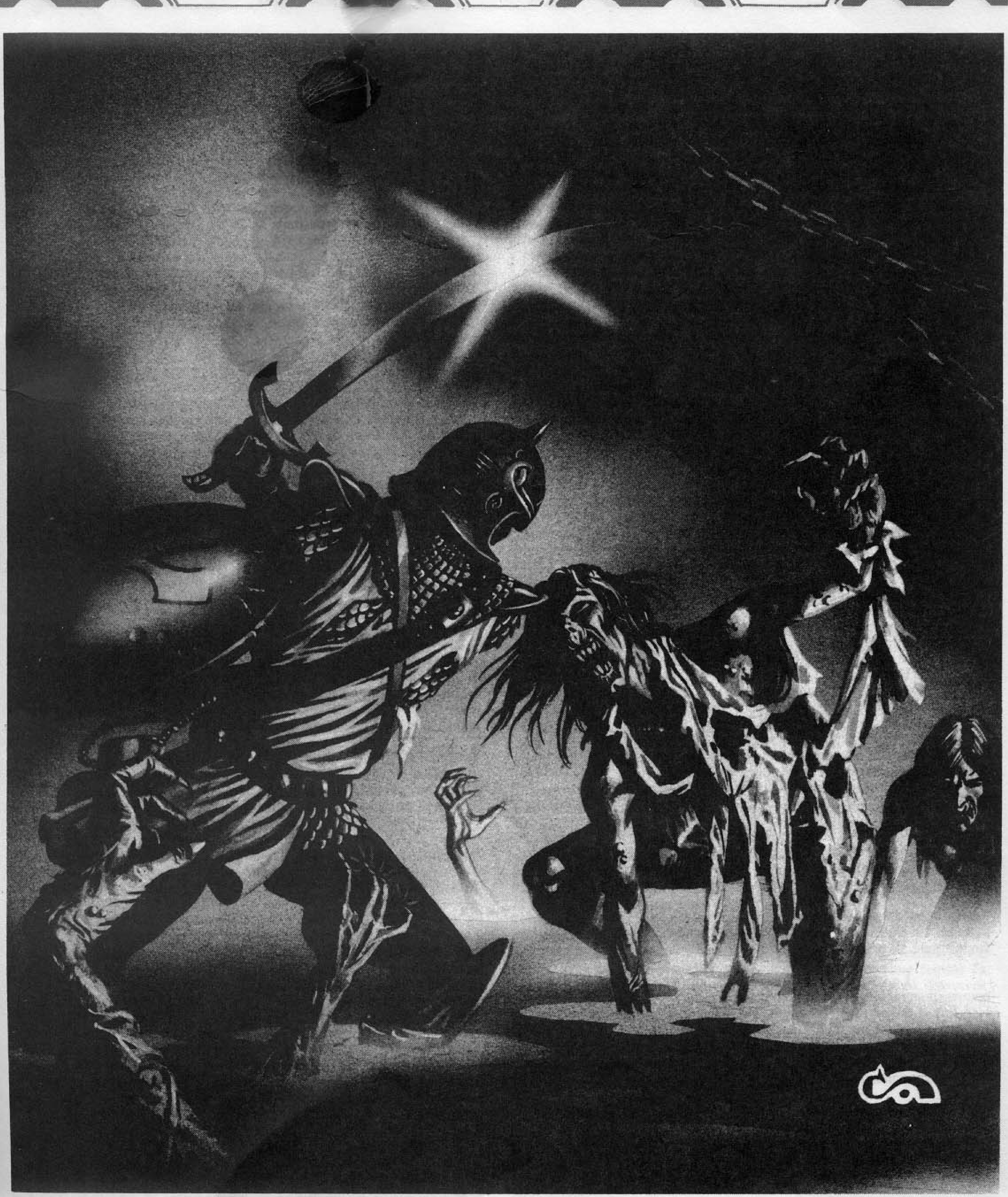
Cette salle mesure 15 m de côté. Le plafond se trouve à 5 m au-dessus de l'eau, qui fait 90 cm de profondeur. Il y a une sortie voutée au milieu du mur est. Au nord, un grand balcon (K77) surplombe l'eau de 2 m. Un examen attentif révèle que les formes noires sont des rouets, des chevalets, des "vierges de fer" et autres instruments de torture. Les squelettes de leurs dernières victimes paraissent gelés dans un cri silencieux. Leurs membres inférieurs sont sous l'eau. Ce sont des zombis de Strahd qui attaquent une fois le groupe entré dans la pièce. Les zombis émergent lentement, leur bras couleur de limon jaillissant de l'eau quand ils attaquent.

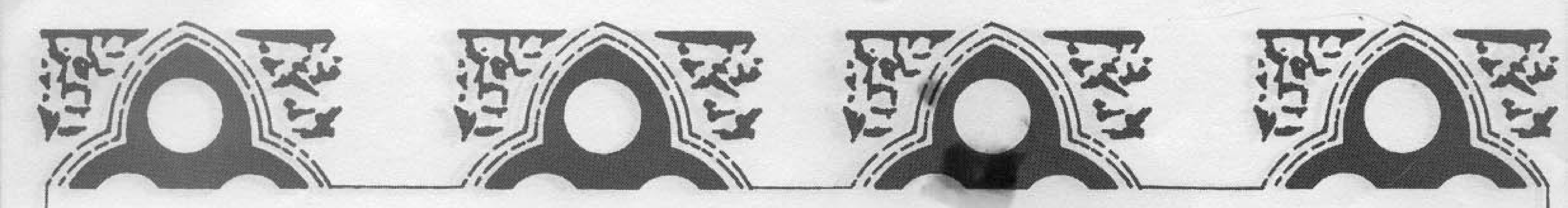
6 zombis de Strahd : CA 8 ; DE 27 m ; DV 4 ; pv 18, 16, 15, 13, 12, 10 ; Nbre ATT 1 ; D 1-8 ; AL N ; 5 points de dégâts ou plus les démembrent, membres séparés attaquent ; repoussés comme des momies.

K77. Le Balcon d'Observation

Deux immenses trônes occupent ce balcon, devant un grand rideau de velours rouge de 9 m de long qui relie le mur est et le mur ouest. Ici, le plafond est à 3 m de hauteur.

Derrière le rideau, la pièce continue sur 3 m jusqu'à un mur au milieu duquel s'ouvre une porte. La porte conduit en K78. Un sac contenant 600 pp est caché derrière le trône le plus à l'ouest.





K78. La Salle du Brasier

> Cette salle mesure 9 m de côté sous un plafond à 6 m de haut. Des gargouilles sourient de toutes leurs dents en haut des murs, bien éclairées par le brasier qui flambe clair au centre de la pièce. Dans leurs alcôves au milieu des murs est et ouest, deux statues de fer saluent de leurs armes nues. Chaque statue possède quatre bras, l'un tenant un bouclier, l'autre brandissant une épée, et les deux derniers les paumes tournées vers le plafond de l'alcôve. Leurs yeux semblent vous observer pendant que vous parcourez la pièce. Loin au-dessus de vos têtes, un sablier qui porte des mots écrits sur sa base est suspendu au-dessus du brasier. Tout son sable se trouve dans la partie supérieure et refuse curieusement de couler dans sa partie inférieure. Au centre de la pièce, près du feu, est posé un coffre doré. Une seule porte s'ouvre dans le mur sud, tandis qu'il y en a trois dans le mur nord.

Les statues sont des golems de fer. Chacun a une pierre dans chaque main.

2 golems de fer : CA 3 ; DE 18 m ; DV 10 ; pv 80, 80 ; Nbre ATT 1 ; D 4d10 ; AL N ; DS immunisés à tous les sorts, sauf les attaques à base d'électricité, qui les ralentissent de 50 % ; les attaques magiques à base de feu les réparent au lieu de les endommager.

La phrase inscrite à la base du sablier dit :

Dans la paume de ma main
Est le temps qu'il te reste
Quand il sera consommé
Par la flamme tu seras libéré !

Toutes les portes de la salle sont mues par un ressort et se referment d'elles-même à moins qu'on ne les retienne. Quand elles sont toutes refermées, le sable du sablier commence à s'écouler, ce qui dure 5 rounds. Toutes les portes se verrouillent. Lorsque le sable a fini de couler, les golems prennent vie et attaquent pendant 5 rounds. Puis ils reprennent leur position première, tandis que la porte par laquelle le groupe a pénétré dans la pièce se déverrouille. L'ouverture de n'importe quelle porte réenclenche le sablier.
On ne peut ouvrir qu'une seule porte à la fois. Pour ouvrir une porte autre que celle par laquelle ils ont pénétré dans la pièce, les personnages doivent prendre une des pierres des mains des statues et la placer dans le brasier enflammé au centre de la pièce. Ceci fait, le feu sembler consumer la pierre, mais elle réapparaît magiquement dans la paume de la main de la statue. Les pierres activent les portes comme suit :

PORTE	PIERRE	GOLEM	MAIN
Porte Sud	Pierre Rouge	Ouest	Droite
Porte Ouest du Mur Nord	Pierre Bleue	Ouest	Gauche
Porte Centrale du Mur Nord	Pierre Noire	Est	Droite
Porte Est du Mur Nord	Pierre Opale	Est	Gauche

Les golems demeurent inanimés jusqu'à ce que le sable du sablier s'épuise. Ils n'utiliseront pas leur capacité naturelle de produire du gaz empoisonné. Ils ne peuvent être touchés que par des armes +3 ou plus.

Le coffre paraît fermé. Si on l'ouvre par devant, le compartiment truqué du couvercle libère un nuage de *gaz de sommeil*. Une fois le faux couvercle ouvert, une illusion montre un intérieur vide. Le coffre s'ouvre en réalité par derrière et contient un *jeu de cartes merveilleuses* ; un parchemin de protection contre la magie ; un parchemin recelant les deux sorts de clerc dissipation du mal et *pilier de feu* ; et deux potions de guérison.

K79. L'Escalier Ouest

> Cet antique escalier de pierre est poli par un usage qui remonte à des temps immémoriaux. Le sol est couvert de poussière et des toiles d'araignée obstruent le passage.

Les marches s'évèlent suivant un angle de 45° sur une distance horizontale de 12 m, et débouchent sur un palier de 3 m de côté. Une deuxième volée de marches s'élève vers l'est, suivant un angle similaire, sur une distance horizontale de 9 m, et se termine devant le passage secret de K72.

K80. L'Escalier Central

> La porte gémit en s'ouvrant sur un escalier de pierre pris entre des murs maçonnés mal finis. Le passage est relativement dégagé et il y a peu de poussière sur les marches. Un froid humide semble venir de la pièce tandis qu'un brouillard épais s'y forme lentement. L'escalier disparaît sous des volutes tourbillonnants. Le vent hulule lugubrement.

Les marches s'évèlent suivant un angle de 45° sur une distance horizontale de 6 m, et débouchent sur un palier de 3 m de côté. Les murs maçonnés se terminent soudain sur un tunnel grossièrement taillé qui conduit vers l'est.

K81. Le Tunnel

> C'est un long tunnel bas de plafond. Ses parois grossières, humides, sont à peine discernables dans le brouillard épais. Ce tunnel s'enfonce dans le pilier de roc qui soutient Ravenloft.

Les nains s'aperçoivent qu'il s'agit là d'une construction plutôt récente comparée à ce qu'ils ont vu jusqu'à présent. Le tunnel mesure 24 m de long et s'achève devant une porte en pierre. Il y a une trappe dans le sol, 7,50 m à l'est du haut des marches.
La trappe est déclenchée par le poids. Il y a 5% de chance par poids de 100 po (5 kg) posé dessus qu'elle s'ouvre brutalement. Tous ceux qui s'y tiennent tombent alors sur le toboggan de marbre en K82.

K82. Le Toboggan de Marbre

> C'est un plan de marbre noir poli.

Le toboggan plonge de la trappe en K81 dans la cellule e en K74 par une passage secret à sens unique. Les voleurs y subissent un malus de -35% à leur capacité de grimper aux murs.

K83. L'Escalier Ouest

> C'est un escalier obscur en colimaçon fait de pierres grossièrement taillées.

L'escalier commence en K78, monte en K83a, et continue jusqu'en K37.

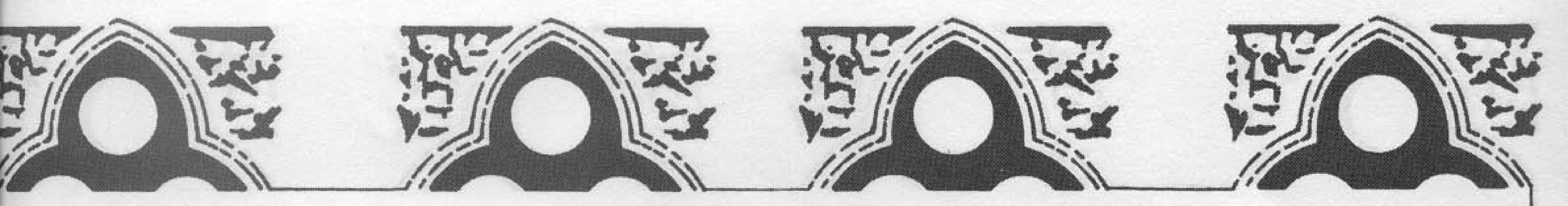
K83a. Le Palier de l'Escalier Ouest

> Ce couloir de 12 m de long relie deux escalier en colimaçon. Celui qui se trouve à l'extrémité nord du mur ouest s'enfonce plus profondément sous le château de Ravenloft. Celui qui se trouve à l'extrémité sud de ce même mur ouest monte vers une destination inconnue. Toutes les pierres des murs et des escaliers sont grossièrement taillées.

L'escalier nord descend en K78. L'escalier sud monte en K37.

K84. Les catacombes

> Enfoui sous le donjon de Ravenloft, un plafond en voûte pèse sur les petites cryptes qui forment ces catacombes. Un épais brouillard s'accroche au sol à hauteur de genou. Des toiles d'araignées pendent dans l'air poussiéreux. Une épaisse couche de poussière s'est déposée sur tout, comblant les gravures des cryptes et rendant difficile la lecture des noms de ceux qui sont enterrés là. Le plafond noir semble bouger.



VEUILLEZ LIRE CE CHAPITRE AVEC ATTENTION. IL PEUT SURVENIR ICI DE NOMBREUX EVENEMENTS. Les catacombes occupent un espace d'environ 33 m d'est en ouest sur 54 m du nord au sud. Elles se composent de corridors voûtés de 3 m de large qui longent des cryptes de 3 m de côté. Les corridors voûtés et les cryptes soutiennent le plafond. Il y a cinq sorties.

1. La porte de la crypte 1 qui donne sur le tunnel K81.
2. La porte barrée, au nord, qui donne sur la pièce K85.
3. La porte barrée, à l'est, qui donne sur la pièce K86.
4. La téléportation, dans la crypte 32, vers la pièce K86.
5. L'escalier (K18) ou le puits central (K18a) de la haute tour, à l'ouest.

Chaque crypte contient les restes de la personne (ou des personnes) citée(s) avec une épitaphe sur la porte en pierre de la crypte. Le pourcentage de chance d'ouvrir la porte d'une crypte est égal à deux fois le total de la force exercée. Les caractères dotées d'une force extraordinaire ajoutent leurs pourcentages de bonus à la chance totale. Chaque crypte est décrite ci-dessous. A moins d'une indication contraire, chaque crypte contient un bloc de marbre rectangulaire de 0,90 m de large, 1,50 m de long et 0,90 m de haut, avec un squelette en haillons étendu dessus.

3000 chauves-souris : CA 6 ; DE 12m/54m ; DV 1d4 ; Nbre ATT 0 ;D 0; AL N.

Les chauves-souris restent suspendues là pendant la journée et s'envolent le soir par le puits K18a pour chasser toute la nuit. Elles n'attaqueront pas les humains à moins que Strahd ne le leur ordonne expressément ou qu'on ne les provoque. Ces chauves-souris ne font aucun dégât mais, par contre, elles gênent les jeteurs de sorts. Quand elles attaquent, tous les personnages qui essaient de jeter un sort avec un composant matériel doivent réussir un jet sous la dextérité pour que le sort fonctionne. Faites bien sentir aux joueurs que tuer les chauves-souris n'en vaut pas la peine.

Il y a des aires de téléportation transpositionnelle entre les cryptes 37 et 38, entre la crypte 37 et le mur qui se trouve au sud de celle-ci, et entre la crypte 38 et le mur au sud de celle-ci. Ces aires de téléportation forment un anneau de protection autour de l'entrée évidente du tombeau de Strahd. Elles échangent tout corps vivant passant à travers elles contre le corps mort-vivant d'un nécrophage de la crypte 14. Comme le transfert est pratiquement instantané, et comme seules les matières vivantes et mort-vivantes sont téléportées, l'amure, les vêtements, etc., du personnage sont soudain occupés par un nécrophage. La téléportation met le nécrophage dans la posture qu'avait le personnage qu'il remplace. Cet échange par téléportation donne aux autres l'impression que le personnage qui pénétrait dans la crypte s'est brusquement transformé en nécrophage. Le nécrophage se retourne et attaque le groupe avec les armes du personnage original. Un nécrophage apparaissant dans les vêtements et l'armure d'un PJ n'est pas affecté par les symboles sacrés que pouvait porter celui-ci (car ils ne lui sont pas présentés avec conviction).

Le personnage téléporté se retrouve étendu dans un espace sombre et confiné (l'intérieur du sarcophage du nécrophage), et vêtu de haillons pourrissants. Soulever le couvercle du sarcophage requiert la réussite d'un jet pour soulever des herses avec un malus de -5% à cause du confinement. Si Strahd attaque à ce moment, il pourra aider à soulever le couvercle et attaquer le personnage présent à l'intérieur du sarcophage.

Une fois sorties de leurs cryptes, les créatures de K84 poursuivront les PJ où qu'ils aillent, exception faite des pièces K85, K86 et K87.

Toutes les cryptes sont énumérées ci-après. A chaque fois, l'épitaphe de la porte en pierre est indiquée entre guillemets.

Crypte 1. "Spectre Ab-Centeer. Elle parcourt désormais ce sentier de douleur et de tourment. Une bénédiction pour tous ceux qui la regardent encore."

La porte ne donne pas sur une crypte, mais sur un tunnel de pierre grossière (K81).

Crypte 2. "Artista DeSlop -- Peintre en Plafonds de la Cour"

Crypte 3. "La Dame Isolde Yunk (Isolde l'Incroyable). Pourvoyeuse d'Antiquités et de Produits d'Importation."

Crypte 4. "Prince Aérien Du Plumette (Aérien le Lourd)"

1 fantôme : CA 0/8 ; DE 27m ; DV 10 ; pv 40 ; Nbre ATT 1 ; D fait vieillir de 10-40 ans ; AL LM.

La porte en pierre se trouve dans le mur sud de la crypte. Aerien était un homme terrible, qui sacrifia plus que sa personne à sa quête des ailes. Les personnages qui voient son fantôme vieillissent de 10-40 ans et fuient terrorisés à moins qu'il ne réussissent leur jet de protection contre les sorts. Les clercs au-dessus du 6ème niveau sont immunisés à cette attaque et les autres classes au-dessus du 8ème niveau gagnent un bonus de +2 sur leurs jets. Le fantôme attaque avec un sort de métempsychose lorsqu'il est sous sa forme éthérée, ou au toucher ainsi qu'il est spécifié s'il se matérialise. Les sorts n'ont aucun effet sur un fantôme à moins d'être jetés sur le plan de l'éther. Tout humain, nain, elfe, gnome ou petite-gens tué par un fantôme l'est à jamais.

Crypte 5. "Artank Skilovich : Ici enterré avec la courtoisie la plus chagrinée de la Fraternité des Distilleurs de Vin de Barovie."

Crypte 6.

Le nom et l'épitaphe qui figuraient sur cette crypte ont été effacés à coups de griffe comme par un animal fou de rage. On lisait autrefois : "Marya Markovia : Grande était sa beauté, que détruisit une main jalouse."

Crypte 7.

La porte en pierre gît sur le sol, voilée par le brouillard. La grille de la crypte s'ouvre. Des lambeaux de lin blanc sont posés sur le bloc de marbre. Un spectre attend à l'intérieur.

1 spectre : CA 2 ; DE 45m/90m ; DV 7+3 ; pv 40 ; Nbre ATT 1 ; D 1d8 + absorbe 2 niveaux ; AL LM ; DS touché uniquement par des armes +1 ou plus.

Ce spectre est insensible aux sorts basés sur le *sommeil*, le *charme*, la *paralysie* ou le *froid*. Tout personnage dont les niveaux auront été totalement absorbés par le spectre devient lui-même un spectre à la force réduite de moitié, sous le contrôle de celui qui l'a tué.

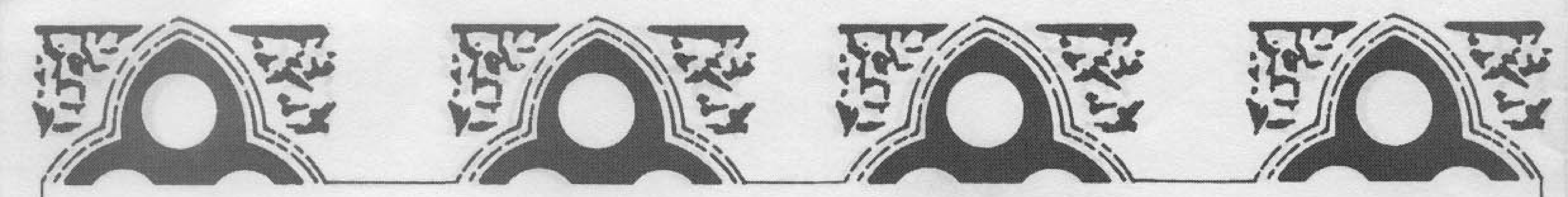
Des sacs de cuir en train de pourrir sous le tissu de lin contiennent une somme de 3400 po.

L'épitaphe dit : "Endorovich (Endorovich le Terrible) : Ce que le sang de mille esclaves n'a pu faire, le mépris d'une femme l'a accompli." Cet homme, amoureux de Marya (voir la crypte 6), découvrit qu'elle aimait quelqu'un d'autre de sa cour. Tandis qu'elle dînait avec son amant, Endorovich versa du poison dans le verre de vin de l'homme. Les verres furent mélangés et ce fut la jeune femme qui but le poison. L'amant fut pendu pour ce meurtre et enterré dans le cimetière de l'église de Barovia. Endorovich ne s'accoutuma jamais à sa culpabilité et, dans sa folie, tua maintes gens tout au long de sa vie.

Crypte 8. "Duchesse Dorfniya Dilisnya"

Crypte 9. "Pidlwik (le Fou de Dorfniya)"

Quatre jarres en terre laissées dans un coin de la crypte contiennent 1550 pe chacune.



Crypte 10. "Messire Leanne Triksky (Messire Lee l'Ecraseur). Ce que l'épée n'a pas fait, le passage du temps l'a accompli."

Trois parures de joyaux ornent le squelette, chacune d'une valeur de 5000 po.

Crypte 11. "Tasha Petrovna, Soigneur des Rois. Lumière jusqu'à l'Ouest. Serviteur. Compagnon."

Crypte 12. "Roi Toisky"

Crypte 13. "Roi Intree Katsky (Katsky l'Eclatant. Roi, Souverain et Inventeur)."

500 po sont cachés dans un trou sous le squelette.

Crypte 14. "Stahbal Indi-Bhak : Conseiller d'Endorvich, venu des contrées orientales. Jamais souverain n'eut ami plus fidèle. Ci-gît sa famille, dans l'honneur."

A l'intérieur, le caveau paraît trois fois plus grand que ne le laissait deviner la taille de ses murs. Il contient quinze sarcophages aux lourds couvercles. Il y a un nécrophage à l'intérieur de chacun. Les personnages sont téléportés dans ces sarcophages (les nécrophages étant téléportés à l'extérieur) depuis les pièges disposés autour de l'entrée de K86. Les nécrophages restants aident tout personnage enfermé dans un sarcophages à soulever le couvercle, lui facilitant ainsi la tâche. Les nécrophages ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

15 nécrophages : CA 5 ; DE 36m ; DV 3 ; Nbre ATT 1 ; D 1d4 + absorbe 1 niveau ; AL LM.

Crypte 15. "KHAZAN. Son nom était puissance."

Crypte 16. "Elsa Fallona"

Crypte 17. "Messire Sedrik Spinwitovich (Amiral Spinwitovich). Malgré son esprit confus, il construisit la plus grande force navale jamais rassemblée dans un pays enclavé dans les terres."

Crypte 18.

La porte en pierre a été soigneusement posée sur le côté. A travers les tourbillons du brouillard perpétuel, on peut lire une inscription fraîchement gravée : "Ireena Kolyana : Epouse."

La crypte est vide. C'est là que Strahd entend garder Ireena une fois celle-ci "convertie".

Crypte 19. "Artimus (Bâtisseur du Château). Tu te tiens dans le monument de sa vie."

Crypte 20. "Sasha Ivliskova : Epouse."

1 vampire : CA 2 ; DE 36m/54m ; DV 8+3 ; pv 47 ; Nbre ATT 2 ; D 1d6+4 + absorbe 2 niveaux ; AL CM.

Ce vampire est une vieille épouse de Strahd, une villageoise maintenant sous son contrôle.

Crypte 21. "Patrina Velikovna : Promise."

1 esprit hurleur : CA 0 ; DE 45m ; DV 7 ; pv 47 ; Nbre ATT 2 ; D 1d6+2 + draîne 2 niveaux ; AL CM ; AS hurlement, jet de protection contre les sorts, mort en cas d'échec.

Les nains remarquent que l'inscription gravée sur cette porte est plus récente que la plupart de celles rencontrées jusqu'alors. L'esprit hurleur à l'intérieur attaque dès l'ouverture de la crypte. Son trésor est derrière elle, dans la crypte.

Elle ne pousse son hurlement mortel qu'une seule fois par jour, et ce dans l'obscurité complète. Sa seule vue agit comme un sort d'*effroi* à moins de réussir son jet de protection.

Patrina était une jeune bohémienne elfe qui, ayant maîtrisé dans sa prime jeunesse l'essentiel des arts noirs, fut presque l'égale de Strahd. Elle ressentit un vif attachement à son égard et souhaita devenir une de ses épouses. Strahd, toujours disposé, accepta, mais avant que l'ultime consommation de son esprit ait pu avoir lieu ses compagnons la lapidèrent à mort par pitié. Strahd réclama, et obtint, le corps. Elle devint alors l'esprit hurleur rencontré ici.

Réparti en plusieurs tas dans la crypte se trouve le trésor de Patrina : 500 pp, 3300 po et 5300 pe.

Crypte 22. "Messire Erik Vonderbucks"

Crypte 23.

La porte en pierre est vierge de toute inscription et la crypte, vide.

Crypte 24. "Ivan DeRose, Champion de Course de Chiens d'Hiver. La victoire va peut-être au plus rapide, mais la vengeance est pour la famille du perdant."

Crypte 25. "Stephan Gregorovich, Premier Conseiller du Baron von Zarovich"

Crypte 26. "Intree Sik-Valoo : Il rejeta sa fortune au profit de la connaissance qu'il put emporter au ciel."

Crypte 27.

Il y a là trois araignées géantes.

3 araignées géantes ; CA 6 ; DE 54m ; DV 2+2 ; pv 16, 16,11 ; Nbre ATT 1 ; D 1-6 + poison ; AL N.

Crypte 28. "Ardent Pallette, Maître Queux"

Un corps vêtu de blanc avec un chapeau de cuisinier chef sur le crâne pourrit naturellement. A l'intérieur du chapeau, il y a trois parures de joyaux d'une valeur de 1200 po chacune.

Crypte 29. "Ivan Ivanovich, Bien-Aîmé d'Anna Petrovna."

Crypte 30. "Préfet Ciril Romulich (Bien-Aîmé du Roi Barov et de la Reine Ravenovia), Grand Prêtre de l'Ordre Le Plus Sacré."

Un corps vêtu de blanc pourrit naturellement ; son crâne repose sur un petit coffre qui contient 10 flèches +1 ; un parchemin de *rappel à la vie* ; et 3 flacons renfermant des potions de *poison*, de *clairvoyance* et d'*invulnérabilité*.

Crypte 31. "$$Nous ne connaissions de lui que sa fortune."

Un grand coffre pansu occupe le centre de la crypte. Le sol est en fait un attrapeur qui attaque quiconque s'approche de ce semblant de coffre.

1 attrapeur : CA 3 ; DE 9m ; DV 12 ; pv 62 ; Nbre ATT 4 ; D 4 + CA de la victime ; AL N.

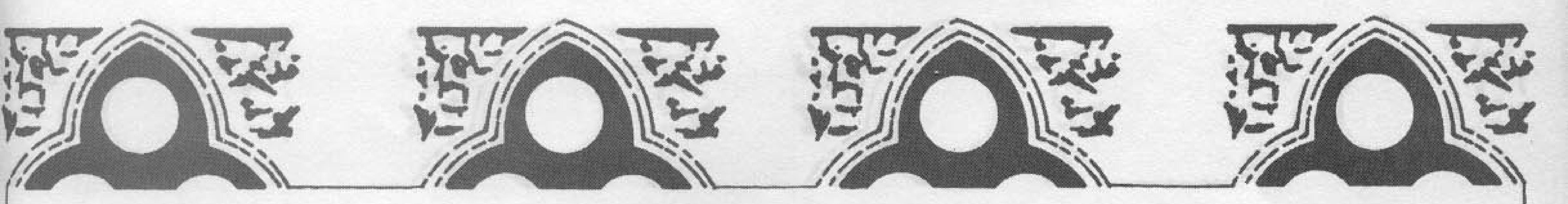
Crypte 32. "Saint Trouvevoie, Patron des Voyageurs Egarés"

La crypte ne comporte rien d'autre que deux alcôves dans le mur du fond. Au-dessus des alcôves est écrit : "Ne franchissez pas ces portes, fols mortels que le destin emporte !"

Ces alcôves sont deux aires, transmettrice et réceptrice, de téléportation. L'alcôve est envoie ceux qui y pénètrent dans l'alcôve est en K86. Pénétrer dans l'alcôve ouest n'a aucun effet ; elle reçoit les personnes téléportées depuis l'alcôve ouest en K86.

Crypte 33.

La porte en pierre est vierge de toute inscription. La crypte n'a jamais été utilisée.



Crypte 34. "Roi Dostron"

Crypte 35.

La porte en pierre est vierge de toute inscription. La crypte n'a jamais été utilisée.

Crypte 36.

La porte en pierre a été griffée et grattée si bien qu'on ne peut plus lire aucun nom. Le tombeau est vide.

Crypte 37. "Gralmore Nimblenops"

La porte en pierre ne donne que le nom ci-dessus. Un corps revêtu d'une robe rouge pourrit naturellement à l'intérieur. Autour du cadavre on trouve une *épée +1* avec un *souhait majeur*, un parchemin contenant les sorts *charme-monstres, allométamorphose* et *autométamorphose* ; et un parchemin contenant les sorts *boule de feu, paralysie, rapidité, foudre et ralentissement*.

Crypte 38. "Americo Standardski (Inventeur)"

Quand on ouvre cette crypte, trois paires d'yeux rouges luisent. Trois chiens d'enfer attaquent. Ces chiens d'enfer font 5 points de dégâts jusqu'à 3 m de distance de par leur souffle enflammé ; ou seulement 4 points si le personnage réussit son jet de protection contre les souffles. Ils peuvent utiliser leur souffle une fois par round pendant autant de rounds qu'ils le souhaitent.

3 chiens d'enfer : CA 4 ; DE 36m ; DV 5 ; pv 29, 23, 23 ;
Nbre ATT 1 ; D 1-10 + souffle ; AL LM.

Crypte 39. "Beaucephalus, le Cheval Merveilleux. Puissent les fleurs pousser toujours plus vertes sous ses sabots."

La crypte possède une plus grande porte que les autres. Un palefroi de la nuit se cabre quand la porte est ouverte. Le souffle fumant du palefroi de la nuit obscurcit la vision, aveugle les adversaires et les fait s'étouffer pour un certain temps, durant lequel ils attaquent avec un malus de -1 (au toucher et aux dégâts) à moins qu'ils ne réussissent leur jet de protection. C'est la monture de Strahd. D'ordinaire, elle quitte les catacombes en volant, par le puits central de l'escalier en colimaçon, K18a.

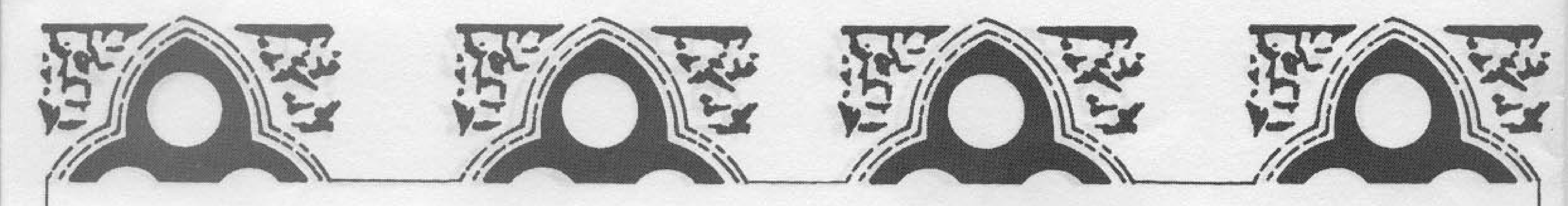
1 palefroi de la nuit : CA -4 ; DE 45m/108m ; DV 6+6 ; pv 29 ; Nbre ATT 3 ; D 2d4 (crocs)/2d4+2/2d4+2 (sabots enflammés) ; AL NM ; AS souffle de fumée.

Crypte 40. "Tatsaul Eris : Dernier de la Lignée"

K85. Le Tombeau de Sergei Von Zarovich

Ici l'on ressent une impression de quiétude, le calme au milieu de la tempête. Au centre du tombeau, sur un bloc de marbre blanc, se trouve le cerceuil de Sergei Von Zarovich. Cette pièce paisible mesure 15 m de long, du nord au sud, et 9 m de large. Au nord, derrière le cercueil aux ornements complexes, il y a trois alcôves, et dans ces alcôves se tiennent trois statues de belle facture, telles que le jour où elles furent placées là.

Le cercueil s'ouvre sans difficulté au seul contact d'un personnage loyal bon. Le corps est revêtu d'une *armure de plaques +2* brillante. Reportez-vous à votre Tarot de Ravenloft pour une rencontre éventuelle ou la présence d'un trésor dans la pièce.



K86. Le Tombeau de Strahd Von Zarovich

Une obscurité assombrit la pièce et l'atmosphère est imprégnée de l'essence du mal. On sent une odeur de terre fraîchement retournée. La pièce mesure 15 m de long, d'ouest en est, et 9 m de large. Il y a trois alcôves vides dans le mur sud. Incrusté dans la terre gît un cercueil noir brillant en bois soigneusement ciré. Ses ferrures sont en cuivre étincelant. Le couvercle est fermé.

Reportez-vous à votre Tarot de Ravenloft pour une rencontre éventuelle ou la présence d'un trésor dans la pièce. Si Strahd a été ramené à 0 point de vie dans les 8 heures de jeu précédentes, son corps se trouve dans le cercueil.

Deux des trois alcôves du mur sud sont des aires de téléportation. L'alcôve centrale n'est pas magique. L'alcôve est est l'entrée par où tout personnage téléporté de la crypte 32 arrive. Y entrer n'a aucun effet. L'alcôve ouest téléporte quiconque y pénètre dans l'alcôve ouest de la crypte 32.

K87. Les Gardiens

De grandes marches descendent vers un palier flanqué de deux alcôves. A l'intérieur de chacune d'elles, remplissant les 9 bons mètres qui séparent le sol du plafond, se tient une statue de bronze qui brandit une lance. Un doux rideau de lumière bleue flotte entre les deux alcôves. Derrière ce rideau, à peine discernable, un nouvel escalier descend..

K88. Le Tombeau de Barov et de Ravenovia

Il règne ici un silence paisible. De grands vitraux laissent filtrer une pâle lueur. Deux cercueils fermés sont disposés de part et d'autre de cette salle d'environ 12 m de côté.

Reportez-vous à votre Tarot de Ravenloft pour une rencontre éventuelle ou la présence d'un trésor dans la pièce.

Fin Optionnelle

Une fois Strahd détruit pour toujours, vous voudrez peut-être donner une fin aux joueurs pour boucler cette aventure. Le scénario ci-après remplit cette fonction. Il se situe à l'aube, sur le belvédère (K6). Ireena Kolyana doit se trouver en compagnie des personnages.

Des nuages lourds plombent le ciel. A travers les brumes glaciales du petit matin, on aperçoit, loin au-dessous, les contrées de Barovie. Tout est calme. La paix règne dans la vallée pour la première fois depuis des temps immémoriaux. On dort sans peur.

Derrière vous, un éclair jaillit. En vous retournant, vous voyez un homme bien bâti dont l'armure et la cape blanches brillent de mille feux. Ses traits rudes montrent une volonté inflexible, tempérés cependant par ses yeux calmes et tristes. Et ces traits sont ceux de Strahd, quoique subtilement différents.

Sa voix elle aussi est calme et paisible. "Mon nom est Sergei von Zarovich." Il se tourne vers Ireena. "Tatyana, le temps est venu de nous reposer. Viens, mon amour et ma femme." Il lui tend la main.

Soudain, les yeux interrogateurs d'Ireena Kolyana s'écarquillent de surprise lorsqu'elle le reconnaît. "Sergei !" s'écrie-t-elle, en s'élançant vers lui avec la grâce d'une biche. Ils s'étreignent.

Ireena se tourne alors vers vous. "Je suis Ireena Kolyana, mais dans le passé j'étais Tatyana, la bien-aimée de Sergei. Tout au long des siècles, nous avons joué et rejoué la tragédie de nos existences. Maintenant, et notre plus profonde gratitude va vers vous, la tragédie est finie. Il est temps que la joie revienne."

Une lumière étincelante environne Ireena et Sergei. La main dans la main, ils se dirigent vers l'est, vers le bord du belvédère. Leurs pieds ne touchent pas le sol, ils foulent un chemin au-delà de ce monde mortel. Leur route invisible les conduit au-delà du précipice oriental, leur lumière illuminant et dissipant les nuages qui obscurcissaient la Barovie. Ceux-ci s'ouvrent soudain, laissant de glorieux rayons de soleil inonder la contrée. Dans la vallée, le brouillard se dissippe et perd son pouvoir. La Barovie a retrouvé la liberté.

Appendices

Trésors et Grimoires

Le Symbole Sacré de Ravenkind

Le Symbole Sacré de Ravenkind est un antique médaillon de platine,jadis porté par le Grand Prêtre de Ravenloft. C'est un symbole loyal bon très puissant.

Le symbole sacré a la forme du soleil et un grand cristal enchâssé en son centre. Autour du cristal, il y a de nombreux symboles de lumière et de foi. Présenté avec conviction à un mort-vivant, le médaillon ajoute +2 au jet de dé du clerc pour "repousser les morts-vivants". Présenté à un vampire, il émet alors la lumière du soleil pendant 1-10 rounds. N'oubliez pas que les vampires sont détruits par une exposition directe à la lumière du soleil pendant 10 rounds. Les vampires ne peuvent ni bouger, ni attaquer tandis que le médaillon flamboie. Il n'affecte pas les autres créatures et ne peut être utilisé qu'une fois par semaine.

L'épée du soleil

L'épée du soleil est une épée longue magique. Sa lame est une sorte de cristal de la dureté de l'acier, tenue par un pommeau et une garde de platine. Elle émet une pâle lueur bleutée la plupart du temps.

L'épée du soleil est une épée +2 contre toutes les créatures, exception faite des morts-vivants. A moins de 9 m d'un mort-vivant, la lame brille soudain d'un vif éclat bleu. La lame est +3 contre les morts-vivants (au toucher et aux dégâts). Employée contre un vampire, elle flamboie, jette des étincelles, et inflige 10 points de dégâts supplémentaire par coup porté.

Il y a très longtemps de cela, Strahd a engagé un puissant magicien pour détruire l'épée. La première partie du processus nécessitait que la lame et le pommeau soient séparés, puis détruits simultanément. Mais, avant que lame et pommeau ne soient détruits, l'assistant du magicien a volé la lame et essayé de fuir la Barovie. Bien que son corps ait été par la suite retrouvé dans les bois, la lame avait disparu. Séparée du pommeau, elle a pris l'aspect d'une épée longue ordinaire.

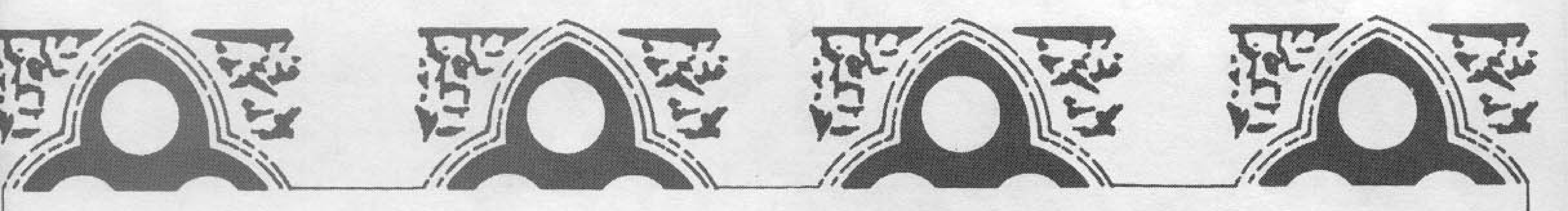
Bien que le pommeau soit demeuré au Château de Ravenloft, on n'a jamais retrouvé la lame. Strahd a toujours vécu dans la peur que la lame et le pommeau soient un jour réunifiés. Il se trouve qu'un des PJ a utilisé la lame avec un pommeau normal (puisque sans le pommeau d'origine on ne peut pas la différencier d'une lame ordinaire). Si les PJ trouvent le pommeau, il sautera magiquement sur la lame, remplaçant le pommeau du PJ, pour devenir l'épée du soleil.

Le Grimoire de Strahd

Le Grimoire de Strahd est un antique ouvrage rédigé de la plume même de Strahd. C'est le tragique récit du destin de Strahd qui l'a amené à son état présent. Le livre est relié de cuir noir, épais, adorné de charnières et de fermoirs de cuivre. Les pages sont faites d'un parchemin très cassant. L'essentiel du livre est rédigé dans la curieuse sténographie que seul Strahd emploie. Les taches et le passage des ans ont rendu la plupart de l'ouvrage illisible. Il y a 30 % de chances de lire n'importe quel paragraphe du livre. Lisez les paragraphes dans l'ordre de l'encadré ci-dessous.

Je suis l'Ancien, je suis la Terre. Mes origines se perdent dans les ombres du passé. J'étais le guerrier, j'étais bon et juste. Je tonnais à travers la contrée comme le courroux d'un dieu juste, mais les années de guerre et de tuerie ont usé mon âme comme le vent réduit le roc en sable.

Toute bonté s'échappa de ma vie ; je découvris que ma jeunesse et ma force m'avaient fui et qu'il ne me restait que la mort. Mon armée s'établit dans la vallée de Barovie et prit pouvoir sur les gens au nom d'un dieu juste, mais sans rien de la grâce d'un dieu ni de sa justice.



Je fis mander ma famille, depuis longtemps détrônée, et l'amenai vivre ici dans le château de Ravenloft. Ils vinrent avec un de mes jeunes frères, Sergei. Il était beau et jeune. Je le haïs pour ces deux raisons.

Un esprit s'élevait au-dessus de toutes les familles de la vallée. Une beauté rare, appelée "perfection", "joie", et "trésor". Son nom était Tatyana et je languissais d'attente qu'elle soit mienne.

Je l'aimais de tout mon coeur. Je l'aimais pour sa jeunesse. Mais elle me repoussa ! "Le Vieux", tel était le nom qu'elle me donnait -- "frère" et "aîné" aussi. Son coeur alla à Sergei. Ils furent promis l'un à l'autre. La date était fixée.

Sa bouche m'appelait "frère" mais dans ses yeux je lisais un autre nom -- "mort". C'était la mort du vieillard qu'elle voyait en moi. Elle aimait sa jeunesse et en jouissait. Mais j'avais gâché la mienne.

La mort qu'elle vit en moi la détourna de moi. Et j'en vins à détester la mort, ma mort. Ma haine est très forte ; on ne m'appellerai pas "mort" de sitôt.

Je fis un pacte avec la mort, un pacte de sang. Le jour de leur mariage, je tuai Sergei, mon frère. Mon pacte fut scellé avec son sang.

Je trouvai Tatyana en pleurs dans le jardin à l'est de la Chapelle. A ma vue, elle prit la fuite. Elle ne voulait pas entendre mes explications et la rage monta en moi. Il fallait qu'elle comprenne le pacte que j'avais fait pour elle. Je la poursuivis. Finalement, désespérée, elle se jeta du haut des murs de Ravenloft et je regardai tout ce que j'avais jamais voulu posséder m'échapper à jamais.

Ce fut une chute de trois cent mètres à travers les brumes. On ne retrouva jamais la moindre trace d'elle. Même moi je ne sais pas ce que fut son sort.

Les flèches des gardes du château me transpercèrent jusqu'à l'âme mais je ne mourus pas. Je ne vécus pas non plus. Je devins un mort-vivant, pour l'éternité.

J'ai beaucoup étudié depuis lors. "Vampyr" est mon nouveau nom. J'ai toujours soif de vie et de jeunesse et je maudis les vivants qui me les ont ravies. Même le soleil est contre moi. C'est le soleil et la lumière que je crains le plus. Mais peu d'autres choses peuvent me blesser. Même un épieu en plein coeur ne pourra me tuer, même s'il m'immobilise. Mais l'épée, cette épée maudite que Sergei a amenée ! Je dois disposer de ce terrible instrument ! Je la crains et je la hais autant que le soleil.

Je suis maintes fois parti à la recherche de Tatyana. Je l'ai souvent sentie à ma portée, mais elle m'échappe. Elle me nargue ! Elle me nargue ! Que faudra-t-il pour qu'elle tourne son amour vers moi ?

Désormais je réside loin dans les profondeurs de Ravenloft. Je vis parmi les morts et je dors sous les pierres même de ce vide château de désespoir. Je vais sceller les escaliers afin que nul ne me dérange plus jamais.

Monstres, Créatures et Personnes

Les Villageois Baroviens

FREQUENCE : Rare

NOMBRE RENCONTRE : 3-10

CLASSE D'ARMURE : 10

DEPLACEMENT : 36m

DES DE VIE : 2

% AU GITE : 90%

TYPE DE TRESOR : Individus M, B en gîte

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DEGATS/ATTAQUE : 1-6

ATTAQUES SPECIALES : Aucune

DEFENSES SPECIALES : Aucune

RESISTANCE A LA MAGIE : Normale

INTELLIGENCE : Normale

ALIGNEMENT : NB

TAILLE : H

CAPACITE PSIONIQUE : Aucune
Modes d'Attaque/Defense : Aucun

Les Baroviens et leurs ancêtres vivent dans la vallée depuis aussi longtemps que quiconque peut s'en souvenir. Leurs vies sont ancrées dans leurs foyers et leurs traditions. Ils sont, par nature, extrèmement méfiants à l'égard des us et des gens nouveaux, jusqu'à la paranoïa. Leur façon d'accueillir les étrangers met mal à l'aise. Ils ont pour habitude de les fixer ouvertement, en silence, en affichant leur désapprobation devant tout ce qui ne leur est pas familier. Les Baroviens sont si peu locaces avec les étrangers qu'ils apparaissent rustres à dessein. La plupart d'entre eux ont des tempéraments violents qui font voler en éclats leur silence habituel quand ils se sentent provoqués. Ils ont aussi une cohésion sociale (qui leur a été imposée par leurs conditions de vie particulières) qui les fera parfois se lever comme un seul homme si un Barovien est maltraité.

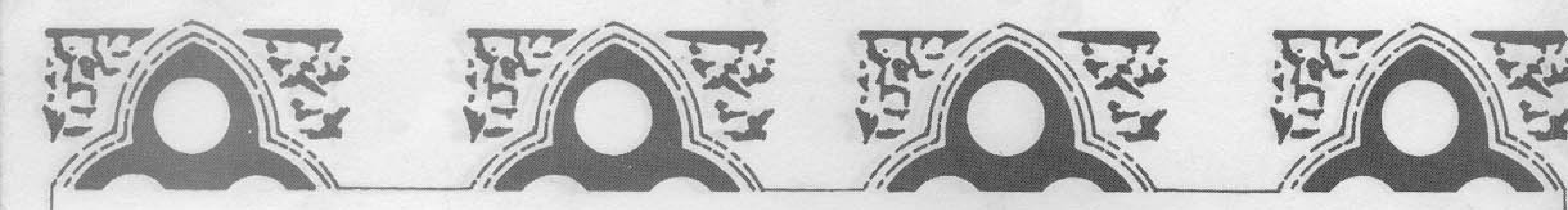
Par tradition, les Baroviens sont un peuple heureux, bien que leur histoire et leur condition présente ne le soient pas. Quiconque réussit à gagner la confiance d'un Barovien se fait un ami et allié à la vie à la mort qui ne lui fera jamais défaut.

Les Baroviens savent les choses suivantes :

1. Quand ils essaient de quitter la Barovie, ils étouffent. Ceux qui ne reviennent pas périssent.

2. Le Maître de Ravenloft est "Le Diable Strahd". Les Baroviens croient que Strahd est une malédiction jetée sur leur pays à cause d'un pêché oublié de leurs ancêtres.

3. On peut détruire les vampires, mais nul n'a jamais réussi. Les Baroviens connaissent tous les trucs pour détruire les vampires décrits dans le *Manuel des Monstres*.



Les Bohémiens

FREQUENCE : Commun

NOMBRE RENCONTRE : 3-30

CLASSE D'ARMURE : 6

DEPLACEMENT : 36m

DES DE VIE : 5

% AU GITE : 10 %

TYPE DE TRESOR : Individuel M, au gîte A

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DEGATS/ATTAQUE : 1-8

ATTAQUES SPECIALES : Aucune

DEFENSES SPECIALES : Aucune

RESISTANCE A LA MAGIE : Normale

INTELLIGENCE : Elevée

ALIGNEMENT : NM

TAILLE : H

CAPACITE PSIONIQUE : Aucune

Modes d'Attaque/Défense : Aucun

Les traditions, l'humour et le langage des bohémiens sont obscurs et mystérieux. Seuls les bohémiens peuvent sortir de Barovie à volonté. Leur chef, Madame Eva, prévoit les évènements qui pourraient arriver aux aventuriers. Les Bohémiens peuvent se trouver n'importe où.

Ils s'expriment par des torrents d'énigmes qui donnent des informations souvent inutiles. Ils racontent des histoires sur leurs ancêtres qui sont presque certainement inexactes. Leurs énigmes et leurs histoires sont une façade, car les bohémiens sont un peuple des plus sérieux. Ils sont prompts à l'action quand leurs vies ou leurs traditions sont menacées. Ils savent se montrer sans merci quand ils le jugent nécessaire.

Les bohémiens disent volontiers aux aventuriers qu'ils possèdent une potion qui les protège du vampire. Bien que ce soit un mensonge, ils essaient de vendre leur miroir aux alouettes le plus cher qu'ils le peuvent. Ils essaient toujours de passer pour secourables. En vérité, l'information qu'ils donnent est au mieux trompeuse et souvent mensongère. Les bohémiens sont au service de Strahd von Zarovich et redoutent les conséquences qui s'ensuivraient s'ils lui désobéissaient.

Les Zombis de Strahd

FREQUENCE : Très rare

NOMBRE RENCONTRE : 1-10

CLASSE D'ARMURE : 8

DEPLACEMENT : 27m

DES DE VIE : 4

% AU GITE : 80 %

TYPE DE TRESOR : Aucun

NOMBRE D'ATTAQUES : Voir ci-dessous

DEGATS/ATTAQUE : 1-8

ATTAQUES SPECIALES : Les membres coupés attaquent aussi

DEFENSES SPECIALES : Repoussés comme des Momies

RESISTANCE A LA MAGIE : Normale

INTELLIGENCE : Non-

ALIGNEMENT : N

TAILLE : H

CAPACITE PSIONIQUE : Aucune

Modes d'Attaque/Defense : Aucun

Les zombis de Strahd sont une espèce de morts-vivants au service du vampire Strahd von Zarovich. Ils ont été appelés à la vie par une magie noire depuis longtemps oubliée, même par Strahd, et créés à partir des gardes morts, voilà des siècles, du Château de Ravenloft.

Les zombis de Strahd paraissent fragiles. Leur chair gris-vert a l'air molle et leur os semblent cassants. Un coup porté de 5 points de dégâts ou plus leur arrache les membres.

En dépit de leur aspect, cependant, les forces vitales des zombis de Strahd sont grandes. Les membres coupés continuent d'attaquer.

La force vitale d'un zombi de Strahd réside dans son être complet. Aussi, les dégâts infligés à une partie de ce corps sont ressentis par la créature toute entière. Infliger à un membre séparé un nombre de points de dégâts supérieur aux points de vie du zombi de Strahd détruit la créature dans son ensemble.

Les zombis de Strahd sont repoussés comme des momies.

Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

Scénario d'Aventure Officiel

Ravenloft

par Tracy et Laura Hickman

Au dessous des nuages de la tempête qui fait rage, une silhouette solitaire se détache sur les murs anciens du château de Ravenloft. Du haut d'une falaise abrupte, le compte Strahd von Zarovich fixe le village en contrebas. Un vent froid et amer fait tournoyer des feuilles mortes autour de lui, gonflant sa cape dans l'obscurité.

Les éclairs déchirent les nuages, jetant sur lui une lumière blafarde.
Strahd se tourne vers le ciel, révelant les muscles anguleux de son visage et de ses mains. Il a un air de puissance, et de folie. Son visage autrefois plein de beauté est déformé par une tragédie plus sombre que la nuit elle-même.

Les grondements du tonnerre ébranlent les flèches du château. Les hurlements du vent grandissent tandis que Strahd tourne à nouveau son regard vers le village. En bas, au loin, cependant discernable par son regard perçant, une compagnie d'aventuriers vient juste de pénétrer dans son domaine.
Le visage de Strahd dessine un sourire tordu tandis que son plan s'échaffaude.
Il savait qu'ils viendraient, et il sait pourquoi ils sont venus, conformément à son plan. Lui, le maître de Ravenloft, saura prendre soin d'eux.

Un nouvel éclair fend l'obscurité, son tonnerre résonnant à travers les tours du château.
Mais strahd est parti. Seul le hurlement du vent - ou peut-être d'un loup solitaire - remplit l'air de minuit.
Le maître de Ravenloft reçoit à dîner.
Et vous êtes invités.



TSR, Inc
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™